Tot.167

关注新作完全报道：蓝龙、圣剑传说4、新宿之狼

游戏机实用技术 TV GAME



开年送好礼 内文加8页

新闻评论
乱世 论PS3和Wii的首发

次世代过山车
死或生 极限沙滩排球2

HERE Wii GO!

革命主机Wii首发完全报道

本期赠品



Gamehalo DVD mini + 2007 立方台历

攻略透解

恶魔城 迷宫的回廊

战国无双2 帝国

真·风神 制作
穿越荒野的渡鸟〈特稿〉
荒野兵器系列十周年回顾

2007.1A 定价：RMB 9.8
ISSN 1008-0600
01>
9 771008 060006

特快专递 JUMP漫画终极明星大乱斗/火影忍者 木叶之魂

Gamehalo DVD mini
■UCG编辑部 PS3全接触 ■Wii多款游戏精彩影像
■游戏点评 使命召唤3

BLACK HORNS 黑角

黑角——装备你的装备！





幻影光剑

- Wii 专用“光剑”，带给你剑的重量感及挥动感。
- 真正血脉贲发、前所未有的剑术游戏体验由此开始！
- 安装及拆卸方便直接，剑把还同时起到保护遥控手柄的作用。

黑角的开发力与产品线：凭借着雄厚的工业设计能力与开发能力，黑角与时俱进，为您的次世代游戏生活，设计次世代的游戏周边。黑角的产品覆盖全面，对应家用游戏机、掌上游戏机以及PC等主流游戏平台，并且产品的类型也丰富多变，包括游戏控制器、保护包、音箱、电池等等。让您游戏时更舒适、更方便、更增乐趣，也让您的游戏主机更彰显您的个性。黑角——装备你的装备！

* Wii 为Nintendo公司注册商标，本产品为黑角公司概念产品。

WWW.BLACKHORNS.COM


学游戏、做动画、拿高薪！
三维游戏影视动画专业研修班
今年新年让我们去——
上海大学
上海大学
SHANGHAI UNIVERSITY
封闭修炼一年
CIA
荣获2006中国计算机用户协会最佳培训质量奖、游戏培训最佳师资奖；上海市多媒体紧缺人才培训工程指定机构之一。
报名条件：高中（含职高、中专）以上学历，年满18周岁，免试入学。开学时间：12月28日
成绩合格者颁发上海大学结业证书、CIA专业证书以及上海市多媒体紧缺人才岗位资格证书；
“211工程”重点大学举办，一流的软硬件环境及优秀的专业师资；
四载十三期一千多学员办学成果，打造上大CIA游戏影视动画教育品牌；
毕业学生定向盛大、昱泉、水晶石、上海卡通等百余家游戏动画企业输送；
学生公寓
教学楼
运动场
上海大学CIA第13期学员开学合影留念
课堂实景
课堂实景
课堂实景
招生现场
毕业招聘现场
开学典礼现场
上海大学CIA学员毕业设计作品选登
详情登录：www.cia-china.com
咨询热线：021-62539082 e-mail:zhaosheng@cia-china.com 咨询地址：上海市新闸路1220号上海大学成人教育学院本部B楼211室

Here Wii Go!

革命主机Wii首发完全报道

Wii的到来比起X360和PS3发售时前簇后拥的热闹景象相比，真可谓是波澜不惊。波澜不惊的意思就是，你在QQ上跟好友甲说“X360发售了！”他的回答是“哇！”，你跟好友乙说“PS3发售了！”她的回答是“呀！”，而你跟好友丁说“Wii发售了！”他的回答也是一个字——“哦”。

很早很早的时候（其实也就是今年E3过后不久），索尼的老总说：“大家会买两台主机，一台是PS3，一台是Wii。”微软的老总也说：“大家会买两台主机，一台是X360，一台是Wii。”综合他们讲话的中心思想就是“大家都会买的主机其实是Wii”。你看，任天堂两大竞争对手都推荐你买Wii，你还有什么拒绝的理由呢？那么在你出手之前，请关注一下我们的专题，有关你对Wii的一切疑惑，都可以在这里解决。



文 多边形　协力 D・S等UCG众编　美编 一刀

特邀摄影 小翠猫　特邀模特 Julia





Revolution Start!

——体感革命降临北美



美国当地时间11月19日，Wii正式在北美上市。由于与美版PS3的上市时间只相隔两天，多数商家为了防止混乱，禁止玩家在11月17日之前为Wii排队，因此多数玩家在11月17日之后才开始聚集到各地的商店外排队。11月17日之后，尤其是在18日当天，美国各地游戏店的Wii排队者数量急剧增加，部分商店出现了3000人的庞大队伍。不过由于Wii的供货非常充足，玩家不用担心买不到，因此没有出现PS3在美国发售时的混乱局面，整个发售过程在热闹而井然有序的气氛中进行。

Wii的北美首发分为东海岸和西海岸两个部分，分别是由美国任天堂总裁雷吉出席的纽约时代广场玩具反斗城首发会，以及美国任天堂市场部副总裁乔治・哈里森出席的好莱坞环球影城Citywalk首发会。

纽约 NEW YORK 洛克菲勒中心“任天堂世界”总店





◀任天堂世界总店外聚集了很多铁杆任天堂迷。

虽然东海岸的首发中心是时代广场的玩具反斗城，但最先出现Wii的排队人群的却是几个街区之外的“任天堂世界”总店。11月17日上午，任天堂世界总店就已经出现了不少为Wii排队的人。排在第一位的玩家叫做Pat Barsalona，11月16日晚纽约下着瓢泼大雨时，他就来到了这家店。到了第二天早上，终于有人加入到他的队伍。问到“为何不到玩具反斗城参加Wii首发仪式”时，他们说：“因为这里是任天堂世界”。任天堂世界总店于11月19日上午8点开始销售Wii，比玩具反斗城的官方首发仪式晚了8个小时。但排队的任天堂迷们表示，他们希望在任天堂的专卖店里购买Wii。一位叫做Joe Lopez的玩家说：“在任天堂世界里排队的感觉真好，当我觉得累了，我的朋友们会帮我占位，让我到店里玩一会Wii的试玩机。”为了感谢这些玩家的热心支持，美国任天堂总裁于11月17日上午视察该店，并与玩家们亲切握手。



时代广场玩具反斗城

11月17日，时代广场的玩具反斗城几乎没人排队，但到了11月18日上午10点左右，这里已经有100人左右的队伍。为了维持队伍秩序，排队者中有人拿出了纸条让大家登记自己的排队顺序。到了下午，队伍人数开始骤然增加。由于感恩节临近，曼哈顿的人流量很大，很多经过的路人对于现场的排队情况感到好奇，不过他们向排队者问的问题大多是：“这是在为PS3排队吗？”

下午3点多，在队伍增加到180人左右的时候，商店员工开始用栅栏整顿队伍，同时还派发了印有Wii标志的护腕来代替购买卷。玩具反斗城方面挂出了巨大的Wii广告，并且在店外的大屏幕里播放Wii的宣传片。因为担心出现前两天PS3首发时的混乱局面，纽约警局派了十几名警官到现场维持秩序，并封闭了著名的曼哈顿44街，为晚上的首发活动搭设舞台。考虑到漫长的排队时间十分难熬，任天堂还在现场准备了很多试玩机。到了晚上10点，人群开始以惊人的速度增加，逐渐将玩具反斗城所在的整个街区包围。据统计，当晚在玩具反斗城排队的总人数超过3000人！在排队人数上可以说是创下了游戏历史上的新高。





▲雷吉和第一位买到Wii的约翰逊成为媒体的焦点。

Wii的首发活动从晚上8点开始，任天堂邀请了不少明星，在临时搭建的舞台上为现场增加气氛。不过最大的明星是美国任天堂总裁雷吉，人们高呼着：“雷吉我爱你！”，而雷吉则以E3 2005的一段经典开场白为活动拉开序幕。雷吉还与玩家一起试玩了几款Wii的游戏，大家都踊跃报名，差点在现场引起骚乱。第一位买到Wii的是一名叫做约翰逊的黑人，雷吉亲自将亲笔签名的Wii递给了他。据称，当晚该店总共准备了5000台Wii。根据部分媒体的现场采访，购买Wii的玩家中绝大多数都同时购买了《塞尔达传说：黄昏公主》。



■雷吉与玩家一起试玩Wii游戏，在人群中引起了骚动，雷吉已经成为很多任天堂迷的偶像。

多边形 Wii最重要的意义在于，她把玩家从固定的坐姿和疲劳的握姿中解脱了出来，所以玩家现在不用担心长期保持一个姿势带来的疲劳伤害，而是要担心运动量过大给自己给他人以及给四周物体带来的破坏……

洛杉矶 LOS ANGELES 环球影城Citywalk

西海岸的Wii首发中心选择了洛杉矶环球影城边上的Citywalk街区，任天堂之所以选择这里进行Wii的首卖，是因为经常有很多家长带着孩子来环球影城玩，而Wii强调的正是亲子同欢的欢乐氛围。

Citywalk的EB Games分店外从11月17日上午就开始有人为Wii排队，第一位排队者是一个叫做Jonathan Mann的26岁男子。Mann与朋友们16日晚就已经来到EB Games排队，但工作人员告诉他们至少要第二天才可以开始排队。Mann带了很多任天堂的经典主机和游戏，每逢有新的玩家加入队伍中，他就会邀请他们一起玩。现场有不少家长带着孩子一起来排队，气氛非常融洽。任天堂设置了很多Wii的试玩机，并且有大量工作人员耐心地向人们讲解游戏的玩法。



■环球Citywalk的EB Games店外人山人海。

11月18日，Citywalk的EB Games几乎一整天都在做活动，包括音乐演出、杂技表演等。11月18日晚，排队人数在短短几个小时内增加了一倍，达到了大约千余人的规模，任天堂向排队者派送腕带，所有获得腕带的玩家都可以买到Wii。美国任天堂市场部副总裁乔治·哈里森将西海岸的第一台Wii亲手递给了Jonathan Mann。在最后一批领到腕带的人中，有一个叫做Cynthia Hocker的中年男子，他是为了15岁的儿子而排队。“这是给他的圣诞礼物，但他三个星期后就要做心脏手术了，我会在他的手术做完后再把Wii给他，这样他就可以在躺着疗养的时候玩游戏了。”Hocker说。



▲狂热玩家Jonathan Mann高举Wii，其右方为美国任天堂市场部副总裁乔治·哈里森。



■现场准备了这种方便的移动式试玩机台。

首日销量超过60万！

任天堂并没有公布Wii的首日出货量数字，但根据第三方统计机构的调查数字，Wii在美国的首日销量超过60万台，到11月20日上午，已经达到66.7万台。这一数字没有得到任天堂的官方确认，但雷吉在访谈中表示，Wii将于12月初在美国出货量突破100万台，首批出货量超过60万台的数字应该是相当可靠的。雷吉表示，任天堂将会确保Wii的供货，仅在年末商战期间，美国的每周出货数量将会达到25万台。任天堂预计将于年内在美国出货200万台Wii，日本的出货量目标为40万台。

由于供货充足，Wii在美国各游戏店的进货数量都超过了PS3的数倍，一般在60～100台左右。在网络上，Wii的销售形势也很好。美国亚马逊接受Wii的网络订购时，只用了7分钟，其全部配货就已经被玩家抢购一空。虽然在eBay上也出现了价格炒作，但由于货源不紧张，售价哄抬情况并不严重，平均成交价为430美元，且其中不少都是主机与游戏捆绑销售的套装。据统计，11月19～21日期间，在eBay上总共有1.44万台Wii被拍走，而PS3为1.13万台。

根据美国最大的游戏零售商GameStop发布的数据，Wii的软硬件销售比例为3：1，即每个Wii购买者平均购买3款游戏。Wii销量最高的游戏为《塞尔达传说：黄昏公主》和《赤钢铁》。GameStop认为，对于一部新主机来说，Wii的软硬件销售比例是非常惊人的。相比之下，PS3的软硬件销售比例仅为1.5：1，不过其主要原因是很多人购买PS3的目的仅仅是将其转卖，GameStop认为所有PS3被真正的玩家购买后，其软硬件销售比例将会大大提高。

负面消息如影随形

PS3发售后出现了部分PS2及PS游戏无法兼容的情况，而Wii的负面消息更多，其中最普遍的问题是遥控器手柄的腕带质量不过关，虽然只是很小的问题，但给玩家造成的损失却很大。由于有些玩家在玩游戏时动作幅度太大，导致手柄从手中飞出并扯断腕带，直接砸向电视屏幕。

腕带问题或许只能怪玩家自己动作幅度太大，但系统升级问题对于Wii本身来说则是十分严重的问题。部分玩家反映，WiiConnect24进行固件升级后可能出现“错误代码：110213”的错误报告，并无法进入WiiConnect24网络服务。对于该问题，任天堂表示用户可以免费更换新主机。

Wii的吸入式光驱出现了存在质量问题的报道，有个别玩家反映他们购买的Wii无法吸入光碟，有的玩家则反映光碟虽然可以吸入，但吸入光碟之后Wii毫无反应。另外还存在光驱附近的指示灯不发光的情况。



◀一位女玩家在玩《Wii Sports》的保龄球游戏时用劲太猛，Wii手柄腕绳被扯断，直接飞向电视，砸出了一个大裂缝。

▶某玩家将手柄砸到了天花板上的灯具，并被碎玻璃割伤了手。





◀一位7岁的女孩在玩保龄球游戏时将手柄砸到了电视上。看来保龄球游戏是罪魁祸首，其游戏特点很容易让人产生将手柄抛出去的冲动。

▶一位叫Tuxedo Jack的玩家同样在玩保龄球游戏时将手柄砸到了电视上，他的损失更加严重——一台60英寸的背投电视就此报废。



Nintendo Wii 贴心问答45

主机篇

主机Q01 Wii的实际尺寸到底有多大呢？

A：按照官方的数据来看，Wii的尺寸为：高157毫米、长215.4毫米、厚44毫米。

虽然比起7W型的超薄PS2(高230毫米、长152毫米、厚28毫米)来说还是“胖”了那么一点点，但是比起PS3(高325毫米、长274毫米、厚98毫米)来说就要“苗条”多了。光看数据可能有些乏味，看看图片的比较自然就一目了然。(以上数据均为主机纵置尺寸。)



主机Q02 Wii到底有多重？

A：官方没有给过准确的数据，不过根据我们的实际测量，Wii的重量比7W型的PS2要重一些，但是一个普通女孩子单手绝对可以抓起，比起PS3和X360那足以锻炼二头肌的重量来说要轻巧许多。

主机Q03 Wii的噪音大吗？

A：其实只要您不是把Wii绑在耳朵上进行游戏，这台主机在运行时简直寂静得能让你忘记它的存在。

在这三台次世代主机中，噪音的排行榜由大至小分别为：X360、PS3、Wii——其实后两者基本旗鼓相当，只是X360比起他们来说在噪音控制方面逊色不少。

主机Q04 Wii能够播放USB存储设备中的媒体吗？

A：当我们插上USB存储设备时，设备的指示灯亮了起来，不过这仅仅表示通电而已，这说明Wii现在还不支持对USB存储设备进行读写。

主机Q05 主机Q03 主机的包装内有哪些附件呢？

A：包装中除了主机之外，其他如手柄、AV线、电源线等附件都有包括在内。



详细的清单为：Wii主机一台、遥控手柄一支、双截棍手柄一支、Wii专用电源适配器一个、Wii专用AV线一条、Wii主机专用底座一个、Wii主机专用底座支架一个、动作感应条一根、手柄感应条支架一个、5号碱性电池两节。另外在美版主机的包装内还附赠《Wii Sports》游戏一张。

主机Q06 Wii能够连接USB键盘鼠标进行控制吗？

A：和上面的USB存储设备一样，你可以连接，但是它们不会起任何作用。Wii现在只能通过遥控手柄点击屏幕上的虚拟键盘输入文字，输入速度和效率都很低，这一点比起PS3和X360来说太不方便了。

主机Q07 Wii的动作感应条安装复杂吗？

A：一点也不复杂，甚至根本谈不上“安装”二字——你只需要把它放在电视机顶端或者下方就好了。如果想固定住，感应条上面有两块双面胶，另外还有专门的感应条支架可以使用。

主机Q08 动作感应条需要校准吗？

A：完全没有校准的过程，你只需要把它放在电视机顶端或者下方，然后在主机设置中选择它放置的正确位置就OK了。

主机Q09 Wii需要“启动盘”吗？

A：很显然，Wii是不需要所谓“启动盘”的，主机包装内也没有什么“启动盘”。

很久以前，任天堂的确是为Wii设计了启动盘，不过最终它还是把启动程序放在了机器里。目前仅有极少数玩家在买到Wii之后发现主机启动的时候需要启动盘，任天堂已经承认这是包装失误，把早期没有安装启动程序的主机卖出去了，对于买到这样主机的用户，任天堂将提供免费更换服务。

主机Q10 Wii主机有区码限制吗？

A：很遗憾地告诉各位，Wii同NGC一样有区码限制，也就是说，美版主机只能玩美版游戏，即使是对应的NGC游戏也是一样，美版Wii只能运行美版NGC游戏。

十六夜 关于Wii，应该会向大部分朋友和家人推荐这台机器，因为上面的游戏不用让人去琢磨复杂的系统以及晦涩的世界观，他们可以在没事的时候随便拿起来乐上一乐。至于十六夜自己？当然还是继续为PS3存钱了……



Wii，纤细的次世代之美

还记得E305的时候，在任天堂的展前发布会行将结束的时候，岩田聪操着一口蹩脚的日式英语再次从后台走向前台，一只手背在后面。我当时坐在主席台右边靠前的位置，这个角度正好可以比其他观众提前看到他手里那个黑色的家伙，可是我压根也不会想到，这个和外置式光驱没有两样的玩意儿竟然是任天堂的新主机！等岩田聪自信满满地介绍完这个东西之后，我心里只想着一句话："任天堂，I 服了 YOU！"





主机本体

这世上的东西就怕有个比较，Wii刚刚在世人面前亮相的时候，几乎没人瞧得上这个土拉吧唧的主机，弄不明白的朋友看到这玩意儿的第一反应肯定是把它当作一个外置式光驱而不是一台游戏主机。

但是作为次世代的后来者，在大家领教了X360和PS3那"骇人听闻"的重量之后，忽然发现Wii竟然是如此的苗条与纤细，再加上其独特的充满动感与活力的操作方式，似乎Wii才是次世代中最时尚的主机。

客观地说，Wii的消瘦是付出了很多代价的，你只要看看X360和PS3为了实现那种级别的画面往自己身体里塞了多少高科技的零件，那么你对Wii只有如此级别的画面就不会感到奇怪了。

不过单从美学角度去分析，Wii这种简单的线条构造以及安装在支架上之后那特殊的透视效果，再加上刻意缩小的体积，实际上是希望人们从视觉上忽略它而专心投入到游戏中去，毕竟对于任天堂来说，游戏性是放在游戏主机前面的。

雨滴 Wii Will Rock You! Wii就是有一种让玩游戏的人都忍不住沉迷的魔力啊……不过说句实话，看了PS3以后看Wii的画面确实惨不忍睹了点，但是——游戏不就是用来玩的吗？



主机正面

我还是忍不住想说这实在是太像一个外置吸入式光驱了，假如我们把最上面的电源按钮和复位按钮替换成调节音量的加减按钮，估计放在电脑市场也会蒙住不少人。

电源按钮旁边有一个小小的指示灯，在接入电源的情况下呈黄色，开机之后变为绿色，而那条长长的光盘吸入口在开机和进出光盘的时候会有幽暗的蓝光闪现——不过这并不代表这是蓝光光驱，它只是一个不能读普通DVD光盘的DVD光驱。



主机背面

Wii的臀部显然没有它的本体那么性感，但这却是主机最重要的部位，不信我们可以逐个数数，除了最上面的USB接口暂时没有什么作用之外：没有风扇会让Wii热死、没有AV输出你就看不到图像、没有感应条接口手柄就无法正常工作、没有电源接口这Wii大致比板砖要漂亮一些，基本就是这样。

所以，在你享受游戏乐趣的时候，别忘了这些默默工作在后方的部位。



软件

这一次所有次世代游戏软件的包装都彻底抛弃了那个黑色塑料盒子的风格：X360从上一代就开始采用绿色的盒子（并且这一次还是半透明的），PS3不仅采用了半透明的包装盒还修改了尺寸，而Wii则干脆直接采用了与主机同样色调的白色包装。

说实话，这包装看起来真是很廉价的，美版的说明书从来都是灰度印刷的，而盘面的装饰也是省之又省，幸好游戏本身的质量要比它的包装精致许多，这也是让我们惟一聊以自慰的理由。



软件篇

软件Q01 Wii的游戏是否对应高清效果呢？

A：很遗憾，Wii只对应最高为480P的标清输出。

这也许是个坏消息，但是对于家里没有HDTV的玩家来说也许是个好消息——不用再购买价格不菲的HDTV了。当然，一条Wii的专用分量端子还是要准备的。

软件Q02 Wii可以把NGC游戏提升到480P的效果吗？



A：如果你用分量端子连接电视机的话，在Wii上面运行的所有游戏（无论是Wii还是NGC游戏）都可以实现480P的输出。不过这并不意味着NGC游戏会有什么很大的改善，它们只会更清晰一些，仅此而已。

软件Q03 Wii游戏的读盘速度如何？

A：关于这个速度，我只能说是在光盘游戏主机的正常范围之内。虽然相对PS3和X360而言，Wii的数据量要少很多，但这也只是让读盘速度快一些，不会快到很夸张的地步，但是也绝不会慢到让你不耐烦。

软件Q04 如何将NGC游戏放入到Wii主机内？

A：很简单，虽然NGC游戏是8CM的小光盘，但是Wii的吸入式光驱能正确识别并定位，你只需要轻轻将NGC光盘放到Wii的光驱口内，它就会自动将光盘吸入。

软件Q05 软件Q05 Wii可以播放DVD影片吗？

A：虽然你可以把DVD影片放入主机内，但是Wii根本就不会识别。任天堂的主机还是一台纯粹的游戏机，它没有任何多媒体功能。

软件Q06 Wii可以支持哪些音频或者视频格式？

A：根据说明书上的标识，Wii可以播放MP3格式的音频和MOV格式的视频，同时它还可以查看JPEG格式的图片。

除了这三种格式之外，我们还尝试了其他多种格式的文件，不过均告失败。

软件Q07 游戏存档放在哪里？



A：游戏主机内置了一个相当于2100多格的NGC记忆卡容量的存储单元，所有的游戏存档都会存放在这个地方，无论是Wii的游戏还是NGC的游戏，不过这两种存档是分开管理的。

软件Q08 Wii游戏都对应16：9的宽屏幕吗？

A：是的，所有的游戏都可以对应16：9的宽屏幕画面，但4：3比例的画面也是支持的，你只需要在主机设置里面设定相应的画面比例就可以了。

手柄篇

手柄Q01 手柄的重量如何？时间长了会累吗？

A：Wii手柄的重量非常适中。

适中的意思就是说，不是太重让你感到拿着很累，也不是太轻让你感到拿着没份量。至于玩多久会觉得累，这个大概是因人而异的。不管怎样，我们还是建议您每次游戏一个小时左右就休息15分钟，放松一下肌肉的同时也放松一下眼睛。

手柄Q02 手柄如何与主机连接同步？

A：打开手柄电池仓的后盖会看到一个红色的同步按钮，打开主机前面板上SD读卡器的舱盖也可以看到一个红色的同步按钮，同时按下这两个键就可以让手柄和主机进行同步识别。只要成功识别过一次之后，这只手柄就可以对这台主机进行操作。除非你更换主机，否则以后几乎不用再进行重复的工作。



手柄Q03 手柄的电池能用多久？

A：截至到这期杂志截稿为止，我们已经连续操作Wii多达5天，其中每天都要玩上至少8个小时，而手柄电池的电量依然充足，没有显示电力衰退的迹象。不过我们无法保证这两节5号碱性电池是会在两

晴天 Wii的游戏性果然是不用怀疑，当大家围着电视看着别人玩游戏时总会情不自禁的呐喊与欢呼，轻松惬意的游戏的确很适合与自己的好友和家人同乐。相信随着大量采用全新“体感操作”的游戏发售，Wii真是离我们最近的次世代主机。



遥控器手柄





红外、B键

偌大的红外线端口不亚于任何一款电视遥控器的规格，或许这与手柄与主机之间庞大的数据吞吐量有关？

而做成扳机状的B键则让人一握上去就立刻明白这个键位是干什么的，特别是在FPS游戏中，举起遥控器手柄瞄准敌人的脑袋，扣下B键，"一颗子弹消灭一个敌人……"

电源键、十字键、A键

这样的十字键已经成为任天堂主机的标志，万年不变的设计给玩家是一种安全感，触摸这样的十字键，就等于在触摸任天堂。

作为手柄表面占地面积最大的A键，它所发挥的功能也和任天堂预想的那样，成为使用频率最高的按键，它几乎让你可以忽略其他按键的作用。





电池舱、同步钮

如果任天堂不发售专用的充电电池，我认为这将是一个极为失败的设计。这个失败之处的关键在于对环保理念的践踏，只能采用碱性电池供电就意味着大量电池垃圾的出现，这实在是太糟糕了。

而把同步钮设计在这样的地方则纯属给人找别扭，也许任天堂认为这个按钮不是需要经常使用，但当我想要使用的时候往往找不到在哪里。



1、2键

当你直握遥控器手柄的时候，你的大拇指基本上碰不到（也不需要碰到）这两个键，但是当你横握手柄的时候，你会发现你找回的是FC手柄的感觉，这种触感太熟悉了，以至于你又在开始幻想任天堂下一次给你提供一组连发键。





双截棍手柄接口

这将是一个会被经常拔插的接口，而且双截棍手柄的电力也都将从这里汲取，这个接口的防脱设计还算牢靠，但这并不等于你真的可以把手柄当作双截棍那样挥舞——绝对不要。

HOME键、加减键

这样的HOME键似乎成为了次世代主机的标配——这与次世代主机都有着独立的操作系统息息相关，它好似游戏与系统之间的桥梁一般，给人更多的是一种方便。

加减键的确有着调节音量的功能，不过这并不意味着它们只有这样的功能，它们在游戏中提供的诸多功能远比这两个简单的符号要丰富得多。

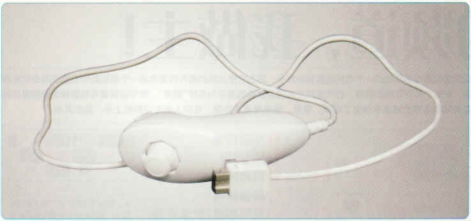


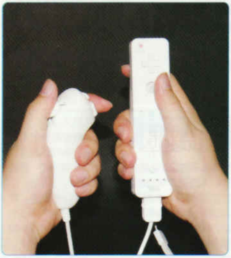
NGC手柄和记忆卡接口



任天堂的家用主机几乎从来没有做过向下兼容的事情，而这一次却又做得如此彻底——不仅兼容NGC游戏，连NGC手柄和记忆卡都可以让你使用，支持者自然对此赞不绝口，上一代的投资可以再延长一段使用周期，而反对者则借此找到了更多抨击任天堂"用NGC主机核心来冒充次世代"的理由。

ACE飞行员 发现Wii极容易调动那些没有游戏经验人群的情绪，Wii甚至可以让他（她）们，特别是女性群体在短时间内到达亢奋状态。百闻不如一见，只要你买台Wii回家就能看到这样"恐怖"的情形。



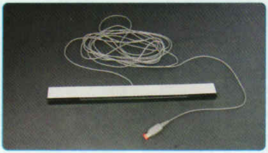




双截棍手柄

孤独的它有些名不副实——至少是把两个手柄连接在一起才像双截棍。它不仅仅是提供一个摇杆和C/Z两键那么简单，它也有动作感应的机能，特别是当你使用它让林克做出回旋斩动作的时候，这种感觉棒极了！

动作感应条



这玩意儿实在是太不起眼了，任天堂甚至都很少提及它的存在，而实际上它的表现也是这样，当你把它放在电视机上之后，你就几乎再也不会想起它了——以至于有一次它无意中掉到电视机后面的时候，我们愣是以为手柄出了问题……







SD读卡器、同步钮



这个地方也许是Wii惟一能称得上有多媒体功能的地方，却注定将成为使用率最低的部件之一，要我拿Wii来看图片听MP3——这个说法听起来真好笑，好笑得如"太阳能手电筒"一般。也许除了需要与手柄同步而打开这个舱盖之外，我似乎找不到其他的原因。

Nintendo Wii 贴心问答45

天之后还是在两个月之后"电"尽而亡。

手柄Q04 手柄可以使用充电电池吗？

A: 首先，任天堂既没有像X360那样发布官方充电包，也没有像PS3那样内置充电锂电池，所以目前Wii的手柄还是只能使用碱性电池。而普通充电电池，由于其电压和电流的问题，任天堂和我们都不建议您使用，不排除以后任天堂发布专用充电电池的可能。

手柄Q05 NGC的游戏在Wii上运行时可以用新手柄来操作吗？



A: 很可惜，目前还是不行的，新手柄对NGC游戏没有任何反应，你只能通过在Wii上插一支NGC手柄来进行NGC游戏。不过根据任天堂的说法，后期会在网络上推出相应的操作补丁，让NGC游戏也可以对应新手柄的操作。

手柄Q06 手柄与感应条的操作灵敏吗？

A: 非常灵敏，完全可以做到看哪儿指哪儿，并且这个灵敏度还可以自由调节，达到令你舒适的程度，非常人性化的设定。

手柄Q07 手柄与动作感应条的可用角度如何？

A: 动作感应条的可用角度为上下150度左右。根据我们目前的测试以及试玩的体会，这个角度足以应付玩家很大幅度的活动了，只要你是在感应条的正面，并且是2.5米的范围以内，所有的操作都可以正常进行。

手柄Q08 手柄与主机还有感应条的连接是通过什么方式？

A: 手柄与主机之间的通讯是通过蓝牙技术，最多可以支持4个手柄，而手柄与感应条之间的通讯主要是通过红外线。所以说，在主机与手柄之间有障碍物没有什么关系，而手柄与感应条之间就不要存在障碍物，否则就无法正常操作。

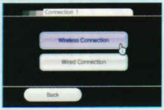
手柄Q09 Wii手柄的操作方法很复杂吗？

A: 不，一点也不复杂，Wii的手柄可以说是最容易上手的手柄了。

Wii游戏中的操作很多都来源于生活中的日常动作，例如打网球，你只需要拿着手柄作出挥拍的动作即可。任天堂的目的就是让人们从布满按键的手柄上解放出来，让任何人都可以轻松学会，因为那些操纵就是我们每天都会进行的动作和手势。

网络篇

网络Q01 Wii是否支持有线或者无线的网络连接？



A: 和其他主机一样，Wii同时支持有线和无线网络(Wi-Fi)两种连接方式，区别在于前者需要单独购买一个网络适配器，而后者之需要寻找到一个热点就可以了。相对而言，我们更推荐使用无线来让Wii连接网络。

网络Q02 Wii上网设置方便吗？

A: 很难说方便不方便，这个可能要根据你上网的环境来看，有些网络接入的时候选择自动即可完成连接设置，有些网络还要指定IP地址DNS地址等等。不过总体来说界面很人性化，已经做到了足够"方便"的地步。

网络Q03 网络Q03 Wii的Wi-Fi有硬件开关吗？

A: 你在主机上是找不到这个开关的，设置菜单里面也没有，所以说当你一打开Wii主机的时候，Wi-Fi功能就启动了。不要担心这个功能会增加耗电量，没有开关倒是可以让你不用担心忘记打开这个功能。

网络Q04 Wii可以浏览普通HTML网页吗？

A: 截至到截稿的时候，Wii的专用浏览器还没有提供下载，所以目前还无法浏览普通HTML网页，不过任天堂已经说过会提供免费下载，并且还将支持FLASH浏览。

网络Q05 Wii可以收发普通电子邮件吗？

A: 很遗憾，Wii不支持普通POP3邮件收取，所以也无法收发普通电子邮件，但是你可以通过Wii的浏览器登录网页来查看和回复电子邮件。

网络Q06 Wii可以支持网络视频语音聊天吗？

A: 由于目前任天堂还没有发布相关的专用设备，所以目前还无法进行视频语言聊天，只能通过文字和Wii留言板进行交流。不排除后期会推出相关设备的可能。

网络Q07 Wii支持BT下载吗？

A: ……很显然是不行的……(好BT的问题－ －b)



泰坦 Wii是一种设计优秀的创新的低成本的玩具，很有市场前景，但它不是次世代游戏机。Wii干脆放弃了FC-SFC-N64-NGC这些年来逐渐遗失的那部分江山，打算开辟一块新大陆，不过它已经注定无法重现当年的辉煌。



Wii的频道，我做主！

既然任天堂把游戏手柄做成一个电视遥控器的样子，那么它把主机的操作界面做成一个类似数字电视的菜单就有着充分的理由。在这个三行四列的菜单，任天堂把主机的各种功能划分为各种"频道"，你可以像看电视那样选择你喜欢的频道。在这些功能丰富的频道中包含了娱乐、信息、通讯等诸多功能，任何人都可以轻松上手，乐在其中。



1 光碟频道
2 Mii频道
3 照片频道
4 购物频道
5 天气频道（暂未开通）
6 新闻频道（暂未开通）
7 互联网频道（暂未开通）
8 虚拟主机频道
9 主机设定
10 Wii留言板



▲上图为"Wii频道"首次公开时候的图片，相比起来左边那张大图就显得简陋许多。目前很多服务都还没有同时展开，相信随着主机普及量的逐步增加，这个频道内容也会逐渐丰富起来，按照岩田聪的说法："Wii频道就会给你新的惊喜！"不过，有可能因为购物方面的限制，国内玩家有可能无福享受任天堂提供的很多服务。（详见后文）

Wii Channel 2 Mii频道

这里将是被访问次数最多的频道，Wii和NGC的游戏都将从这里启动。把Wii或NGC的游戏光盘放入到光驱里，主菜单上便会显示放入的游戏名称（NGC游戏只会显示NGC光盘的标志），进入到这个频道选择START即可开始游戏啦！



▶放入NGC版《生化危机4》的时候就只能显示NGC标志，而放入其他DVD光盘则干脆不认。

Wii Channel 3 照片频道

顾名思义，这个频道提供的内容是照片的浏览功能。由于Wii可以直接支持SD卡的读写，那么玩家可以把喜欢的照片拷贝到SD卡中，然后放入到Wii主机里，利用这个频道的功能来浏览照片。

除了普通的浏览功能外，频道还提供简单的照片修改功能，例如调节照片的对比度、色调等参数，或者给照片添加各种有趣的效果，甚至自己在上面涂鸦等等。此外还可以把照片化为最多48块的拼图，以供玩家自娱自乐。



◀照片频道可以说是Wii惟一的多媒体渠道，却也是显得有些鸡肋的部分，感觉这是为了添加而添加的频道。



▶把自己最喜欢的照片当作拼图来玩，感觉这有些不太健康，瞪大眼睛盯着电视机做拼图……为了自己的视力，还是省省吧……



◀浏览图片的方式可以自行调整，还可以选择背景音乐，注意MP3的文件名还支持部分简体中文显示。



▲Mii频道的编辑功能强大而方便，看Julia的虚拟形象与真人是不是有几分神似呢？

Wii Channel 2 Mii频道

Mii的读音和英文"Me"同音，所以这个频道实际上也可以叫做"我的频道"。这个频道提供的内容就是让玩家创造一个属于自己的虚拟人物形象，让它作为自己在Wii世界里的化身，而这个形象将被运用在很多Wii游戏中，例如在《Wii Sports》中就可以用作自己控制的选手。

Mii频道的编辑功能非常方便直观，提供的组合也非常多，不管你是俊男美女还是牛头马面，都可以非常神似地出现在Mii频道里。制作完成的人物形象可以保存在主机中，并且可以随时进行修改，如果你想到伙伴家去进行对战，还可以把人物形象保存在手柄中，然后带到伙伴家中用自己的形象和朋友对战。



◀目前来说，虚拟主机部分的货架是最丰富的。

▶购物频道的界面非常直观醒目。

Wii Channel 4 购物频道

购物频道主要提供三种类型的商品，一个是虚拟主机专用的游戏软件，一个是Wii专用的应用软件，一个是后期会不断增加的新的频道内容。购物的方式主要采用Wii Points的计价方式，而每1000点Wii Points的价格是10美元。购买Wii Points的方式有两种，一种是在游戏店购买Wii Points充值卡，然后把点数充值到主机帐户中去，另一种是在购物频道中在线使用信用卡直接购买点数。总体而言购物的步骤还算比较方便。

卡伦 仅从现在来看，Wii是最适合大众同乐的主机，不过确实不太符合我的需要，各花入各眼，如今的我还是更喜欢传统型的游戏。当然不是说不欣赏创意型的，但对于我来说用NDS来享受那类游戏就足够了。

玩家在购物频道中购买了虚拟主机的游戏软件后，就可以到这些频道来进行游戏了。虚拟主机频道目前可以模拟的游戏主机包括FC、SFC、N64、PCE、MD、MSX等六款经典主机，首批提供下载的游戏将近50款之多，其中包括《超级马里奥64》、《索尼克》、《塞尔达传说》等经典作品。每款下载的游戏都将以单独频道的形式存在于主界面中，玩家想玩哪款游戏直接点进去就可以了。



◀目前虚拟主机只提供了五种经典家用主机的游戏下载，原本承诺的MSX主机还没有放出，不知道以后还会不会提供其他主机的游戏。



▶ N64主机目前只有一个《超级马里奥64》提供下载，这款游戏的价格为1000点Wii Points。（注意图中红框的部分）

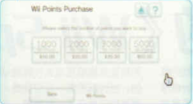


◀Wii Points便是Wii频道中流通的"货币"，既可以通过购买点卡来充值，也可以在线使用信用卡直接购买。

Wii Channel 5 虚拟主机频道

注意！国内信用卡使用不能！

根据目前测试的情况，在编辑部购买的美版主机上进行购物操作，在输入信用卡信息和账单地址之后，出现了"208015错误"，错误说明为"您输入的信用卡信息不正确"，这与在PS3主机的日本网络里购物出现的错误提示类似。目前推测是任天堂对于购物的渠道进行了区域限制，只有美国信用卡才能在美国频道里购物，这一点还需要进一步核实。如果的确如此，那对于国内玩家来说就有诸多不便，不知道日版主机在这一点上有没有什么不同，请您关注下期杂志的相关报道。



▲这便是Wii Points的价格了，从图中我们可以看出，一个《超级马里奥64》要10美元，还不到80元人民币，算是比较便宜了，其他主机的游戏价格要更便宜一些。

Wii Channel 6 天气频道

根据任天堂官方的介绍，本频道将为玩家提供天气预报的服务，只要你在这个频道中设定自己的所在地，那么在每次主机启动时就会播报当地的天气，而进入这个频道更可以查询到世界各地的天气信息。不过截至到截稿之前，该频道的功能还没有开通。



▶由于频道还没有开通，我们也无法测试是否能提供中国地区的天气情况。

Wii Channel 7 新闻频道

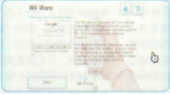
与天气频道类似，该频道将如《新闻联播》一样每天提供最新的新闻，具体的新闻类型玩家可以自行设定，例如喜爱足球的玩家可以关注每天更新的足球比赛信息，这个信息也可以在每次主机启动的时候显示。同样，至杂志截稿为止，该频道的功能还没有开通。



◀新闻频道会提供中超足球联赛的实时报道吗？（笑）

Wii Channel 8 互联网频道

这个频道可以提供网页的浏览功能，玩家可以把Wii当作一台电脑一样，通过电视机来浏览互联网。Wii的浏览器是采用著名的Opera专用版本，该浏览器同样支持Flash播放。不过目前任天堂还没有提供该浏览器的下载，据说初期将收费下载，而岩田聪曾表示希望以后会提供免费下载。



Wii Channel 9 Wii留言板

这个部分其实不完全算作一个"频道"，这是Wii主机内置的一个通讯功能。与NDS主机一样，Wii主机也有一个惟一的"主机码"，就好像一个QQ号码一样，玩家通过添加好友的主机码来建立自己的通讯簿，然后利用Wii的网络系统进行联络。



▲留言板系统每天会自动发送一封统计你昨天玩了哪些游戏的信件，如果添加或者更换了新的Mii人物，也会有信件提示。

Wii Channel 10 主机设定

其实这就完全和"频道"没有关系了，主机的各项设定都在这里完成。主要的设置包括：主机昵称、日期时间、屏幕比例、声音效果、家长控制、感应条设定、网络设定、语言设定、系统升级以及格式化Wii系统内存。



▲主机设定主要分为两个部分：内存管理和主机设定，前者主要管理主机内存、记忆卡和SD卡中的文件，后者的作用就不用多说了。整个界面非常简洁，操作上也很简单。

其他篇

其他Q01 我只有一台小彩电，可以玩Wii吗？

A：根据我们的测试，在一台14寸的康佳小画仙上也可以正常进行游戏，反正Wii也不对应HDTV高清显示，用小电视玩也没什么感官上的损失，虽然因为屏幕尺寸的原因会损失一些细节，但是绝对不影响游戏，手柄的操作也没有任何影响。

其他Q02 动作感应条看起来会很突兀吗？

A：这根细长的动作感应条非常"低调"，如果你站在一米开外玩游戏，你根本就不会注意到它的存在，甚至你都会怀疑这玩意儿到底发挥了作用没有。

其他Q03 Wii遥控手柄的腕带真的很脆弱吗？



A：Wii发售不久，网上就有传闻说某玩家在玩游戏的时候因为手柄脱手加上腕带"碰巧"断裂而使得手柄砸坏电视机的事故，不过经过多方考证和分析，上述传闻估计有炒作的嫌疑。而根据我们的测试，这条腕带的强度还是可以应付玩家大部分激烈操作的，但是我们依然要提醒大家在玩游戏的时候务必将腕带套在手柄上套好，并且不要过于激动。

其他Q04 我把光盘放反了会怎么样？

A：呃……事实证明的确可能会发生这种情况，但是可以放心的是，无论是对主机还是光盘都没有任何影响。主机会提示无法读取碟片，而光盘退出的时候也不会受到任何伤害。

其他Q05 光驱口的蓝色指示灯会一直亮着么？

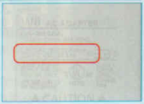
A：不会，它只会在放入和退出游戏光盘的时候闪亮一下，平时是不会骚扰你的。

其他Q06 我可以把Wii拆开吗？

A：其实我没法说不可以，因为这是您的自由。实际上Wii的螺丝在表面上隐藏得很隐蔽，不仔细寻找也许根本看不到，只是……您拆开它想干嘛？

其他Q07 Wii的变压器支持宽幅么？

A：很遗憾，Wii的变压器只支持110V−120V的电压输入，而不像PS3那样支持100V−240V的宽幅电压。好在它的耗电量并不大，标称最大53W和3.7A，在国内玩的话只需要一个普通的火牛即可。



其他Q08 动作感应条在强光下会失效吗？

A：根据我们的测试，在绝大多数情况下，只要不是特别强烈的光线，这根动作感应条都会正常工作，我们甚至企图用激光教鞭来干扰它，也可耻地失败鸟……不过有一种情况会使得它失效——在强烈的阳光下。不过，您会在大太阳底下玩Wii么？

其他Q09 我可以和朋友一起玩Wii吗？

A：当然可以，Wii强调的就是"独乐乐不如众乐乐"，只是我们需要提醒您，除了要准备足够多的手柄之外，您还得找个足够大的空间。否则的话，一盘网球打下来，有可能轻者鼻青脸肿，重者头破血流，而且如果有小朋友一起玩的话，一不小心打到小朋友多不好，就算没有打到小朋友，碰到花花草草也是不好的嘛……
（补充回答：不过，由于Wii只随机附送一个手柄，所以您还需要额外再添置一个价格不菲的手柄（价格为500元人民币左右），所以在此之前请做好心理与经济的双重准备。）

其他Q10 Wii的画面到底怎么样？



A：我只能这么说，Wii看起来比上一代主机还是要好那么一些，比起NGC来说也要好那么一点点，不过如果和X360与PS3比起来就有些惨不忍睹了。

其他Q11 游戏时对室内环境有要求吗？

A：当然。首先，要确保您与电视机之前没有任何障碍物（尤其是手柄与感应条之间），否则剧烈运动时会非常危险；其次，四周要留有足够宽裕的空间，否则有些需要"助跑"的游戏则很可能因为空间有限而无法进行（譬如《Wii Sports》中的保龄球）；最后，如果有朋友们在场同乐的话，您的游戏空间则更加需要成倍扩张，否则一旦由于身体频繁接触而造成真人PK就不好了……



纱迦 Wii带给我们一种全新的感受，不过它在画面上的劣势也太明显了。7天前刚刚见证PS3到来的我不禁想到，如果有一台次世代机既拥有强劲的画面，又拥有革命般的操作方法，那么是不是必然会获得成功呢？

文 ACE飞行员 美编 NINA

Wii Sports

Wii Sports	Nintendo/Nintendo	SPG
Wii Sports		美版
2006年11月19日	1～4人	
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

《Wii Sports》是美版Wii主机附带的一款游戏，完全免费哦。可能因为它是一款小品级作品，可能它的画面实在是太简陋了，可能我们对Wii就没有建立起码的认识，所以在真正接触到游戏之前，《Wii Sports》被我们很多人无视了。不过今天我要告诉你的是《Wii Sports》不容忽视。在它的帮助下你会对Wii有一个焕然一新的，甚至是颠覆性的认识。以下就通过我们这几天的试玩，向读者们带来《Wii Sports》的完整体验。



"恐怖"的《Wii Sports》效应

Wii的神奇之处就在于它将体感游戏的概念带到了家用机中。Wii刚到编辑部的时候围观的人很少，后来陆续来的一批人也都是冲着《塞尔达传说：黄昏公主》来的。而当《Wii Sports》登场后却令整个局面瞬间改变了。所有人，特别是平时不怎么玩游戏的美编们对《Wii Sports》产生了浓厚的兴趣，往日司空见惯的围观变成了今天的跃跃欲试，过去顶多是无精打采的随便一撇却变成了今天的交口称赞。站在我身边的一位从来不玩游戏的美编MM在看了5分钟《Wii Sports》后居然对我说："这个好玩，哎呀好玩……"这种情形是我来编辑部这么长时间从来没有见过的。当时我的第一反应就是，天啊！任天堂真的又发现了一片宝藏。这个钱实在太好赚了。后来经过排队，我本人也亲自玩了一下《Wii Sports》当中的网球游戏，恐怖事件再次来袭。当我一盘比赛还没有结束的时候，雨滴居然如"猛兽"一般前来抢夺我右手中的遥控器手柄。当时我真的被震住了一下。倒是什么力量驱使平日还算腼腆的雨滴做出这样粗鲁的举动？这时我对Wii的认识完全改变了，这是一台任何对手都不能轻视的主机。



5合1构成整个游戏

《Wii Sports》是由网球、棒球、保龄球、高尔夫、拳击这5个游戏构成，除了拳击之外，剩下4个游戏仅仅只需要手握遥控器手柄就能完成全部操作，可以说是傻瓜级的操作难度。在游戏一开始都会提示你将左遥控器，也就是双截棍手柄卸下来，并且还会提示你进行一段时间游戏后注意休息。在最初选择进行游戏时，画面右侧还有两个选项，你不但可以对游戏中的造型进行选择，还有一个体能和技巧测试。通过测试玩家不但能很快学会《Wii Sports》最基本的操作，而且综合评分还能告诉玩家你现在的运动状态。不过一天只能测试一次。

棒球





从此爱上这个运动

棒球运动在我国并不普及，甚至很多人连规则都不清楚，不过只要你玩了《Wii Sports》中的棒球游戏之后就会对棒球产生兴趣。首先玩家扮演击球的一方。挥动棒球棍成功打出本垒打自然是最令人自豪的事情。模仿电视中击球手的动作看准时机挥动棒球棍就可以了。不过实际情况是并不需要什么标准的动作，熟练之后手腕轻轻一动就能打出漂亮的好球。而当我方成为投球手的时候，游戏就变得乏味很多。一般只需要上下挥动遥控器手柄就能投掷出"好球"。当然，如果配合组合按键还能投掷带旋转效果的球。一般玩上几轮之后就基本上掌握了获胜的要领。值得一提的是，《棒球》对人物的处理简单到了极点，场上跑垒和接球手全部都没有脚，完全就是象征性的移动。整个游戏也把棒球的规则简化到了顶点。不过获得一场比赛的胜利能给玩家带来不错的成就感。

D·S 这是一个玩具，并不是台游戏机。对于持币观望的朋友们，我的意见是：如果您想要体验次世代的画面、音效与气势磅礴的史诗感，那还是把这笔钱省下来吧；但如果您想要哄MM开心，让老爸老妈同乐或是找点什么新的乐子，那您还犹豫什么呢？

不是很过瘾 保龄球



在《保龄球》中的投球动作需要玩家模拟真实运动中的动作。在准备动作的时候，玩家可以利用手柄上的十字键调整投球手所站的位置。从拿起球那一刻开始，将遥控器手柄的B键按住不放直到将球抛向轨道的一瞬间松开B键，保龄球就这样被抛出去了。其实《保龄球》在整个《WII Sports》中对玩家的操作要求相对较高，游戏在模拟真实保龄球动作时也不是很理想。如果想取得高分还真的要多加练习。



拳击 野蛮与疯狂



本游戏需要用到Wii的双截棍手柄和遥控器手柄，左右手各握一个，然后挥拳便可。个人认为《拳击》是最能区别玩家与非玩家的游戏。如果有一定游戏经验的玩家会刻意的选择对手的弱点，用游戏的思路进行，一招一式都比较有节奏。要是初次玩到这类游戏的非玩家，那情形就只能用群魔乱舞来形容。由于《拳击》对抗性比较强，所以很容易调动人的情绪，也就是说让人容易激动起来。虽然Wii的手柄有一定的震动功能，而且手柄内置扬声器会发出拳击的声效，不过模拟拳击的打击感觉仍然不算强烈，而且动作频率加快了会有延迟，画面上的动作会和玩家的动作产生不同步的情况。《拳击》算是《Wii Sports》中最具健身效果的游戏了，推荐大家多多运动。

高尔夫 不太好把握





力量、角度、风向以及场地的特征令《高尔夫》充满了游戏的乐趣。只要玩家模拟击打高尔夫球的动作就能进行游戏，在操作上其实十分简单，但实际情况却并非如此。前面几杆还很简单，但越到后来对玩家的操作要求就越精确，特别是对力量的控制。我们发现游戏在敏感度上非常不足，特别是上果岭后，面对近在咫尺的球洞需要精确的击球，Wii手柄对这种细微的变化反映比较迟钝，确实不好掌握。

危险 Dangerous

玩《Wii Sports》确实有一定的危险性。《Wii Sports》需要一个比较大的空间，因为玩家要不断的挥动手柄控制游戏，情绪投入后渐渐的就会进入一种忘我的状态，进入这种状态后危险的隐患也就浮现出来。可能玩家会不由自主的离开安全的区域，手很可能挥到家具和路过的人。所以有关玩Wii而砸坏电视，伤到手的传闻是有可能发生的。另外，在游戏时候请玩家务必握紧手柄，并且将腕带套系好。因为真的很容易一激动就将手柄丢出去，砸到花花草草也不好嘛。

网球 最容易上手



说到《网球》游戏，请读者千万不要就将对SEGA《VR网球》和SCE的《大众网球》的印象套用进来，因为它们在玩法上大相径庭。在这个《网球》中，玩家惟一的操作就是手握遥控器手柄，等球过来的时候做出挥拍的动作就搞定了。根据球过来的方向，玩家可以打出正手、反手以及配合A键上下挥动遥控器手柄进行救球。什么跑位啊、上网啊这些移动动作完全由Wii帮你完成。在我们实际操作中发现，游戏的控制比较模糊，并不是那么精确。只要有那个挥动的感觉就行，并不需要玩家做出专业的挥拍动作。《网球》可以说是《WII Sports》中最容易上手的。在游戏选项中还能选择一个人操作两位球员，这样前场后场都由你负责，玩起来也更加混乱和热闹一些。

极速上手评测

《Wii Sports》真的可以用极速上手来形容，**游戏就是针对非玩家人群打造的，也是Wii首发游戏中最能全面体现主机个性的作品。**从这款游戏中我们被任天堂敏锐的商业嗅觉所折服，从中也感叹道任天堂已经不把心血放在传统游戏玩家身上了，我们有种被放弃的伤感。《Wii Sports》的喧闹是肯定的，不过当新鲜感过去之后，游戏的魅力会大减。可以想像日后Wii上这类小游戏会层出不穷，如《XX阿姨瑜珈》、《阿香婆的炒饭》等都会如雨后春笋般冒出来。如何解决这个隐患就留给任天堂去解决吧。

邪魔天使 Wii的玩法很新奇吗？是的，很新奇，但不适合我，现在Wii上惟一吸引我的就是那连发售日都还未公布的《火焰之纹章 晓之女神》，我忽然想到，什么时候任氏主机上没有《火纹》了，那我也可以解脱了。



作为继《塞尔达传说 时之笛》之后"《塞尔达》系列"另一款充满写实风格的游戏，本作在Wii上实际运行的效果的确可圈可点，特别是配合Wii手柄独特的操作方式，游戏带给了玩家前所未有的带入感，当通过自己的尝试慢慢熟悉游戏的操作之后，你的头脑中一定会不自觉地冒出"《塞尔达》就该这样玩"的想法。在试玩了游戏前期的内容后，晴天将会用操作和画面相结合的方式来为大家揭开游戏所体现出来的独特魅力，喜欢"《塞尔达》系列"的玩家千万不可错过。



首次体验Wii主机 第一款重量级大作

塞尔达传说：黄昏公主	Nintendo	A·RPG
Wii THE LEGEND OF ZELDA，Twilight Princess		美版
2006年11月19日	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

文 晴天　美编 菲菲

恬静的村庄





莫伊

在开场动画中出现的老剑士，是林克好友柯林的父亲，同时也是林克的剑术老师，自从接受来自他的委托之后，林克的命运就发生了翻天覆地的变化。



伊莉雅

游戏一开始在湖边就可以和她相遇，从坚毅的外表就能感受得到她是一个善良而又能干的少女。从林克和她的对话中可以得知两人不寻常的关系，在她身边的则是由她饲养的骏马Epona(艾波那)。

我们的冒险从一个名叫Ordon(奥登)的村庄开始，初期主要是利用Wii的手柄来熟悉游戏的基本操作。使用双截棍手柄上的摇杆可以控制林克进行移动、奔跑等动作，而使用右手的遥控器手柄上的A键则可以进行最基础的调查、捡物品等操作，将某些小型物品(例如罐子、南瓜)拿起来后，上下挥动手柄就可以将其扔出去，从而得到一些金钱和物品，如果玩家有兴趣还可以将鸡举起来从高处跳下，居然还能滑行一段距离，这个世界可真是神奇啊。(笑)基本上靠近可以操作的物品，游戏画面就会出现相应的按键提示，人性化的设计对新玩家十分体贴。



当艾波那成为同行后，按下遥控器手柄上的↑键可以与其对话，至于这匹马为什么会说话则不得而知，换句话说，林克似乎从一开始就拥有能听懂动物语言的能力，看来这名海拉尔未来的英雄从一开始就表现出了与众不同的一面。



操作的革命



骑马初体验

爽快的马上战斗是本作的特色之一，但在这之前我们可以通过农场中的"放牧游戏"来亲自体验策马狂奔的感觉。基础的移动仍然使用双截棍手柄上的摇杆来进行，画面下方显示的"马蹄"标记为可以使用"冲刺"的次数，它会随着时间的经过慢慢回复，按下遥控器手柄上的A键就可以看到林克挥动鞭子，同时艾波那的速度也会上升一段时间，农场中一些无法通过的栅栏都能利用这个方法跨越过去。经过一段时间的练习后，赶羊的任务自然就落在了我们的肩上，如果能够在最短时间内完成，得到的报酬可是非常丰厚的。





在赶羊的途中同样可以使用冲刺来催促它们前进，不过使用得太频繁的话可是会把它们激怒的，换来的结果就是林克从马背上给撞了下来。(汗)

小白龙　自从拿到Wii后编辑部每天休息时间都充满了笑声，不管是玩游戏的人还是看玩游戏的人。不过如果游戏厂商只是为了配合Wii的手柄操作方式去制作游戏而忽视了游戏本应有的一些东西的话，那么在今后的持久战中面对X360和PS3强大机能，Wii占不到半点便宜。

弓术教学班



▲这是游戏后期对付空中敌人常用的方法，而瞄准的诀窍就是手尽量不要抖动哟。

度过了充实的一天后，第二天清晨我们就会在伙伴的邀请下，一起来玩游戏了，先利用之前帮助村名们排忧解难后所获得金钱购买梦寐以求的弹弓，随后赶快召集伙伴在他们面前炫耀一下自己的弓术。先按下B键做出拉弓的动作，再利用遥控器手柄控制画面中准星的移动，最后松开B键就可以射出子弹。

首次迷宫探险

这是游戏中第一次进入的迷宫，从这里可以通往新的区域。在进入前莫伊会给予一个油灯，可千万不要小看它的作用，因为在这片阴暗潮湿的洞穴中，只有它才能给予我们惟一的光明。画面的右上角会出现遥控器手柄的标志，按下十字键的每个方向就可装备或使用对应的道具，先使用→键拿起油灯后，在沿路前进的途中用其点燃道路两旁的壁灯才能获得更多的光源来照亮前进的道路。



爽快的肉搏战





▲使用目前所掌握的战斗知识解救处于危机中的同伴吧。

回到自己的卧室打开木箱可以获得游戏初期的木剑，尽管它的攻击力很低，但还是先投入近身战斗的教学中吧。晃动右手的遥控器手柄能够发动连续攻击，而晃动左手的双截棍手柄则可以发动威力强大的回旋斩，当然我们也不能只知道盲目进攻，必要的躲闪技巧也是需要优先掌握的。同时按下两个手柄上的Z和A键，配合双截棍手柄上摇杆的左右方向就可完成原地的侧闪动作，而将摇杆向后拨则会向后小跳一段距离，用于回避敌人攻击自身前方小范围的攻击。

被魔物侵蚀的领域 黄昏

整个游戏一开始，其实海拉尔大陆已经受到“影之魔物”的侵蚀，但之所以林克所在的村庄还能保持原貌，主要还是得益于其处于海拉尔大陆的最南端，而林克此次的任务则是在魔物将整个大陆侵蚀之前阻止这一悲剧的发生。当玩家进入黄昏的世界后就会变身为“狼”的形态，在Midora(米多拉)的帮助下一起为寻回世界的光明而战，在狼形态时按下A键可以进行攻击和对话，和Z键同时按下则可以发动威力强大的跳跃攻击，如果在周围发现了可疑物体还可以使用←→键进行调查，最后再配合↓键就能在地面进行挖掘，游戏中想必会有很多收集要素会使用到这个方法。

塞尔达公主



作为系列的关键人物，一身黑色装束无不散发着哀怨的气息，而她之所以这样打扮，完全是因为她无法阻止魔物侵蚀大陆而对自己进行的惩罚。在魔物侵蚀的初期她虽然极力的反抗，并拿起手中的利剑投入到第一线的战斗，但在目睹了一幕幕同伴惨死的情景后，她终于意识到仅凭自己的力量已经无法阻止事态的发展，为了让自己的子民远离杀戮，她最终选择了妥协，并被魔物囚禁在了城堡的最深处。

藏特



游戏中林克从始至终的敌人，是整个侵蚀计划的主导者，怪异的打扮根本无法让人看清他的真面目，但惟一可以肯定的是，他的背后还隐藏着更加可怕的力量，并且其和米多拉不为人知的关系也是玩家需要解开的谜团，总之，千万不要对这个强敌掉以轻心。



神秘的同伴

游戏中正是米多拉帮助变成狼形态的林克逃出了监牢，随后他也主动要求希望能与林克同行，从和他的对话中也能了解到其实他知道这场侵蚀计划的幕后主使，但他为什么要帮助林克现在还不得而知。如果在黄昏世界中无法找到剧情的触发点或遇到了无法解开的谜题，他都会及时地向玩家提出下一步行动的建议，根据他的指示并配合熟练的操作会使游戏的整个过程相当流畅，所以基本上不会出现卡关的现象。

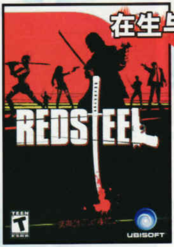
极速上手评测

游戏独特的操作方式为本来就以解谜要素为最大乐趣的“《塞尔达》系列”注入了更强大的生命力，如何利用目前已知的知识解决问题，本身就充满了思考的乐趣，甚至连游戏中的战斗或骑马都好象是自己的亲身经历一样。在熟悉了战斗操作的基础上，林克在两种形态下与敌人的战斗都十分爽快，即使同时面对多个敌人也不会出现手忙脚乱的情况。

胜负师 Wii的确是玩起来最讲气氛的主机，一伙人堆一块儿其乐融融，笑声也放大了80分贝，可一个人折腾却很难让人提起兴趣来。只希望任天堂走异质路线走得坚定一点，如果是传统游戏Wii实在没有优势可言。



在生与死的狭间寻找到自己的武士道！





赤钢铁	Ubisoft		FPS
Wii	Red Steel		美版
	2006 年 11 月 19 日	1~2 人	49.99 美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：15 岁以上

作为Wii首发游戏中最引人注目的原创大作，《赤钢铁》具有的革命性意义是不言而喻的。在这款游戏中，Wii手柄的作用远远超乎你的想像，它并不仅是移动、瞄准及投掷手雷那样简单。譬如当剧情出现分歧需要你进行抉择时，你就得用手柄做出点头或摇头的动作来表示"同意"或"否决"；再比如修习剑术时，按照礼仪，你应当低头向老师鞠躬表示尊敬，这时Wii的手柄便可以代替你完成这一动作(将手柄大幅前倾)，如此便可以从师傅那里习得各种新的剑术必杀技。

与手持枪械的敌人狭路相逢时，则会进入射击模式，这时几乎要用到手柄上的大部分按键：Wii的上方向键为推动前方物体作掩护，下方向键为换子弹，左控制器的Z键可以做出闪避和跳跃动作，摇杆为角色移动。此外，射击战中还有一个独特的"冻结值"系统，它有些类似于电影《黑客帝国》的招牌特效"子弹时间"——当冻结值积累到一定量值时，玩家便可以发动该系统来"冻结时间"，这时敌人的动作会变得异常缓慢到简直可以忽略不计，你能够趁机精准地锁定敌人后依次攻击。此外，大概是为了防止玩家们手部运动过于剧烈时造成的屏幕晃动产生头晕，游戏特意将镜头快速移动设定为具有滞后感，即如果你的移动幅度太大的话，镜头会稍顿一下才能渐渐地移到你所指示的位置。

有趣的是，当在刀剑战中打败敌人后，你可以直接杀掉对手，也可以用剑抵住要害逼他下跪求饶。或许在欧美人眼中下跪求饶是兵家常事，但在亚洲人眼里——尤其对修习剑道的日本人而言简直是奇耻大辱，是誓死也不会去做的事情。由此不禁摇头感慨老外对东方文化终究是所知有限啊……



▲刀具也同样可以更换，譬如手中的这一双太刀便可以同时利用到左右手柄，其中左手的短刀可以用来防御。



▲这个镜头……莫非是在COS黎明当年主演的《堕落天使》?

极速上手评测

看上去像是一款光枪游戏，实际玩到后才发现其实感觉完全不同：**一边移动一边用手柄瞄准敌人的方式非常新颖，使用刀剑互相比拼的场面更是让人热血沸腾！**巧妙地闪开敌人的攻击后移到侧面给他一刀——这种感觉简直和"《鬼武者》系列"中的"一闪"一样爽快。不过，毕竟是欧美人的作品，游戏中营造的日式氛围让人感觉有些奇怪，似乎有一种用刀叉吃饺子的别扭感。

©2006 Ubisoft Entertainment.All Rights Reserved. ©2006 Nintendo

救人与杀人就在一刀之间！





富丘利神之杖 Z 双超执刀	Atlus		ACT
Wii	Trauma Center：Second Opinion		美版
	2006 年 11 月 19 日	1 人	49.99 美元
	无对应周边		对应玩家年龄：12 岁以上

这是一款"事关人命"的游戏，所以对没接触过这类游戏或者手不够稳的玩家来说，EASY是最好的难度选择，EASY动作判定很宽，即使有偏差也不会造成生命威胁。NORMAL适合接触过NDS版的《超执刀》的玩家。最后的HARD是专为专家级玩家设计的，该难度比NDS版的要求还严格！

在游戏中，玩家将利用遥控器手柄模拟手术刀进行操作，而左手的双截棍手柄的摇杆则是控制各种器械的切换。其中遥控器手柄的AB键和双截棍手柄的摇杆是游戏的主要按键。无论是使用手术刀进行切割，还是用心脏起搏器，都会让人身临其境。游戏对Wii的手柄感应度十分灵敏，在动手术时不需要进行太大的动作即可完成。这同时也要求操作必须做到如真正的外科医生一样沉稳，动作幅度过大的话很容易就杀人于无形。

如果大家玩过NDS版的《超执刀》，那么游戏一开始可能会有这样一个错觉——似乎这些手术都似曾相识？最初我们会体贴地认为这是让玩家更好地了解游戏所制作的，让玩家能够更快地掌握游戏的操作技巧。但很快大家会发现，除了最初的教学手术外，为什么第一大关里的所有手术都是曾经在NDS上完成过的呢？这实在是……太没诚意了吧？(只有附加手术"骨折接合手术"是新的。)

最后则是左撇子玩家比较关心的一个问题，经过测试以后发现，本游戏对惯用手基本没有要求。即使是左撇子也能轻松游戏。

▼这就是让人郁闷的接骨手术，其实只要按Z，一切就可以完美解决！





▲右下方的器械可以通过双截棍手柄切换，遥控器手柄则是进行手术的主要工具。

极速上手评测

在进行新手术"骨折接合手术"时，大家之前没接触过这个手术，在最后接合断骨时犯了难。拿着断骨左转右转就是不对，结果导致N次医疗事故病人死亡。就在众人一筹莫展的时候，忽然有人想到一般手术时都是使用两只手——于是雨滴鬼使神差轻轻按了按双截棍手柄上的Z键……**折腾了一中午的手术终于随着这一按柳暗花明了！**

©ATLUS CO.,LTD.2005,2006 ALL RIGHTS RESERVED

Gouki 有了《塞尔达传说》，对于Wii的首发来说就已经是成功了80%。但将来的Wii依然还是需要更多第三方厂商的支持，极度期待下期的《瓦里奥制造》，这将是一款能将欢笑带给每一个人的游戏。

超级猴球 香蕉闪电战	SEGA	ACT
Super Monkey Ball: Banana Blitz		美版
2006年11月14日	1～4人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

Wii

©SEGA

劳动把猴变成人，猴球把人变成猴！



长相凶悍的世嘉游戏制作人名越稔洋曾在日本媒体上大谈游戏制作与游戏性的话题，可最后他却成了"猴球之父"，实在让人大跌眼镜。不过"《猴球》系列"自2000年诞生至今，已经横跨包括手机在内的全部主流机种，全系列共推出9部作品，此次更是出现在Wii的首发阵营中，不容小觑。



▲长相憨厚的BOSS，肚脐眼是它的死穴。

这一款《香蕉闪电战》在制作理念上完全契合了Wii的革命性操作，玩家只需将手中的遥控器手柄想像成平台，左右晃动，即可让猴球顺势滚动，手柄向前倾为加速，上举可减速或转向，再加上一个控制跳跃的A键，即构成了游戏简单直观的操作。手柄中经常会出现一些效果音，会增加玩家的投入度。

当然，这种操作方式给体验者带来新鲜感的同时，也会造成不小的麻烦。在游戏最主要的单人模式中，玩家要在限定时间内以这样的操作方式通过各种五花八门、设计精巧的平台关卡。由于感应灵敏，需要相当稳健精准的操作才能到达终点。游戏中期的难度就已经让人抓耳挠腮、手忙脚乱，让人怀疑自己是不是都快变成猴子了。好在每一关都



▲一共可以选择6只猴子，猴子之间具有性能差异。

短小精悍，比较适合反复挑战，追求速度的玩家还能体验到《索尼克》式的乐趣，只是危险系数也会大大增加。每一大关还设有滑稽的BOSS战，这也是该模式的一大亮点。游戏的另一个模式是派



▲看到终点和进入终点完全是两码事。

对模式，最多可实现四人对战，其中包括打靶、打地鼠、篮球、田径、拳击、劈柴等50种小游戏，内容极为丰富，相当具有诚意。

▼50种小游戏包罗万象，比附送碟厚道多了！



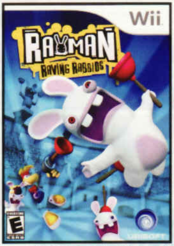
极速上手评测

由于没有多个手柄，所以胜负师多数时间是在玩单人模式，但只要有几个围观者，就不会影响其热闹程度。**刚走出一步就掉进沟里，或在终点前手一抖摔下悬崖都是游戏中经常出现的小状况，因此拍手、跳脚、叹息、嘲笑不绝于耳。**再加上本身针对多人的派对模式，轻松逗趣的Wii版《猴球》相当适合家庭或朋友聚会，也可以让玩家体验到只属于Wii的乐趣，是Wii初期比较值得购买的游戏。（温馨提示：但由于单人模式画面晃动剧烈，观众中可能会出现眩晕等不良反应，敬请留意。）

WARNING！WARNING！兔出没醒目！

雷曼 疯兔危机	Ubisoft	ACT
Rayman Raving Rabbids		美版
2006年11月14日	1～4人	49.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

Wii



光看图片的话，也许习惯了日式风格的你并不会感到这游戏有多特别，但当这些图片在你眼前活动起来变成游戏时，你才会领略其中的奇妙与幽默。这是一款对应全年龄的游戏，虽然那些兔子们的造型看起来有些凶恶甚至恐怖，



▲当用胡萝卜汁击退来袭的兔子时，那些潜水镜里被灌满胡萝卜汁的兔子们其表情简直滑稽到了极点。

但当你挥舞着遥控器操纵雷曼将它们一一击退时，兔子们丑态百出的样子绝对会令你忍俊不禁。

在本作中，Wii的左手柄用来控制雷曼移动、跳跃、翻滚和奔跑，而遥控器手柄则可以用来模仿出拳等打斗动作。雷曼的出拳动作与玩家完全一致，这时若是摇晃手柄，还可以发动特殊技。譬如迅速摇动左手柄可以将周围的敌人或物体抓起来向四周甩动，这时玩家就可以握着双截棍手柄在头上挥舞，然后将敌人远远地抛出去；当雷曼在空中跳跃



▲起初还以为这游戏是抓牛，结果把牛套上后才发现居然是要把牛扔出去……真狠！

时，可以将两个手柄同时向下甩，这时雷曼就会做出强力的俯冲动作；雷曼乘坐在动物身上时，用遥控器手柄朝相应方向移动，即可指挥其前进的方向。

比起系列之前的各部作品，《疯兔危机》拥有更高的自由度。在游戏设置的十余个世界里，玩家可以自由地在里面探索，并驯服大蜘蛛、鹰、鲨鱼等怪物作



▲座骑也不是那么好偷DI，看，被巡逻队发现了吧？

为自己的座骑，从而进入之前无法到达的新地区。此外，雷曼的另一个新增能力则是"换装"，利用各种各样的服装搭配获得不同的特殊能力是游戏最大的趣味之一。在游戏中某些特殊状况下，你甚至还可以将一些碎料拼凑起来自己动手裁剪出一套新衣服。



▲瞧这一地的马桶塞，这几只猥琐的兔子一定是流氓兔的亲戚……

极速上手评测

70多个小游戏充满了创意与恶搞，几乎让我与围观的众人随时都能捧腹大笑一阵。由于此游戏需要长时间剧烈挥动左手的"双截棍"，故此时间久了左手会比较酸痛，而且操作起来可能也比较别扭。在这里D·S**建议大家交换左右手的手柄进行游戏，对于大部分普通玩家来说这样能更轻松自如一些，瞄准也会更加容易**——这一点我也是玩到后来才发现的呢。

©2006 Ubisoft.All Rights Reserved.

玛娜 在经历了许多年之后，当我已经不需要依靠外形而可以由幕后人员名单来决定大多数东西如何取舍的时候，Wii出现了，这句话也再次重现于我的脑海中——这么XX的画面……一定应该很好玩吧……

游戏机实用技术 TV GAME

总第167期 TV GAME半月刊
2007年1月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

1A COVER STAFF

封面用图：塞尔达传说：黄昏公主
设计总监／封面设计：Jason
©2006 Nintendo



CONTENTS Part 1





游戏情报站

PS3北美澎湃上市，街头万人暴动！ 22
PS3台湾版首卖会召开，全台仅提供500台 23
Wii将可播放DVD，解析度提升 23
PS3香港上市，全港仅出货250台 24
《蓝龙》采用3张DVD！续作及漫画制作中！ 24
乱世 28

前线狙击

新宿之狼 34
圣剑传说4 36
蓝龙 40

研究中心

传颂之物 逝者的摇篮曲 94

攻略透解





特快专递

JUMP漫画终极明星大乱斗 62
火影忍者 木叶之魂 64

游戏立方

多边共享区 66
问题小卖部 70
高清平板的相关知识与选购[下篇] 72
掌机动态扫描 74

次世代过山车

死或生极限沙滩排球2 114

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟、战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
iDS	iQue DS 神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品



信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.对应的额外周边/备注信息 11.推荐玩家年龄

“城寨风彩”电子彩票

levelup.cn

即将发行

每月发行2期 每月开奖2次

拥有彩票 → 将彩票上覆盖的涂层刮开 → 将序列号输入到网站指定页 → 等待中奖

每月彩池奖品



PSP4台



NDSL4台



100副
levelup.cn 特制扑克



无限人数
LVP赠送

注：LVP是 levelup Point 的简称，是即将实现的levelup.cn全站通用虚拟货币，12月起可用于竞拍实际物品。



参与及开奖

- 方便的参与方式，只要您能够上网（通过家用电脑、办公室或学校电脑、网吧），即有机会中奖！
- 公平的摇奖方式，每月发行2期，每月开奖2次，所有参加者均可通过网页参与摇奖！

FAQS

Q：“城寨风彩”电子彩票如何发行?
A：“城寨风彩”电子彩票目前随《levelup 游戏城寨》网刊发行，每月两期，随刊赠送。

Q：如何参与活动?
A：得到彩票后，您只需要刮开彩票上的涂层，将彩票上的序列号输入到指定网页，之后即可等待中奖。

Q：《levelup 游戏城寨》赠送电子彩票后，价格会上涨吗?
A：不会，“城寨风彩”电子彩票只会作为附加赠品随《levelup 游戏城寨》送到读者手中。

Q：摇奖是公平的吗?
A：是的，凡购买了《levelup 游戏城寨》的朋友都可以参与摇奖，摇奖过程由大家执行、大家监督，并不是由levelup.cn在后台操作，具体参与方法详见彩票上的说明。

Q：如果我拥有电子彩票，但没有上网反馈序列号，我会中奖吗?
A：不会。为了增加中奖概率，确保每期的奖品都能立即发到读者手中，目前我们规定只从输入的序列号里摇出中奖名额，因为种种原因没有输入序列号的部分读者是不能中奖的。

Q：如果我拥有电子彩票，反馈了序列号，但不方便参加摇奖，我的中奖概率会降低吗?
A：不会。参与摇奖是指参与控制电脑随机产生中奖序列号（摇奖页面上有详细说明），您是否参与不影响您的中奖概率，参与摇奖可以让您看到中奖序列号产生的公平性和透明度。

Q：这项活动什么时候开始呢?
A：首期“城寨风彩”电子彩票将于12月10日随《levelup 游戏城寨》LV19开始发行，敬请期待。

12月10日首期彩票随
《levelup 游戏城寨》LV19
赠送发行
12月20-12月24日 首期彩票各奖项陆续开奖

更多细节请访问 http://www.levelup.cn/lot 本次活动解释权归 levelup.cn 所有

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS Part 2

郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关游戏版权均属该游戏版权持有人所有。本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有。未经本刊同意或授权，任何单位及个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追缴本刊因遭受侵权而带来的所有损失。

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权并仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

NDS

JUMP漫画终极明星大乱斗	50 62
恶魔城 迷宫的回廊	49 76
风雨传说	53
精英应援团	光盘
我们的太阳DS	49

PS2

SIMOUN 异蔷薇战争	光盘
碧空的新星 娜洛卡·弗兰卡发明工房记2	44
传颂之物 逝者的摇篮曲	52 94
光明力量EXA	光盘
火影忍者 木叶之魂	50 64
零之使魔 小恶魔与春风的协奏曲	45
神之手	51
圣剑传说4	36
托尼滑板 八强争霸	75
新宿之狼	34
战国无双2 帝国	48 85

PS3

抵抗 灭绝人类	光盘
鬼泣4	46
机动战士高达 锁定目标	光盘
使命召唤3	光盘
未名传奇：黑暗王国	50
源氏 神威奏乱	光盘
战地双雄	光盘

PSP

横行霸道 罪都故事	75
缉毒特警	45
山脊赛车PSP 2	75
圣女贞德	48
失落的统治 魔窟皇帝	47

Wii

Wii Sports	12 49
超级猴球 香蕉闪电战	17 49
赤钢铁	16
口袋妖怪 战斗革命	46
雷曼 疯兔危机	17
墨丘利神之杖Z 双超执刀	16 49
塞尔达传说：黄昏公主	14 48 光盘
使命召唤3	光盘
银河战士PRIME 3 堕落	光盘
勇者斗恶龙 神剑：假面女王与镜之塔	47

X360

Alan Wake	44
超人归来	50
卡片召唤师 传奇	48
蓝龙	40
命令与征服3：泰伯利亚之战	45
死或生极限沙滩排球2	50 75 114
战地双雄	光盘
战争机器	75

收藏者：

收藏日期：

固定栏目

排行榜	检阅游戏销售的实际成绩	32
新作短波	未发售游戏的最新资讯大杂烩	44
黄金眼	最近发售游戏的多视角评价	48
火热秘技	最快速、最实用的秘技火热呈上	75
新书特搜	介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊	95
游风艺苑	用画笔描绘你自己的游戏	96
互动信箱	一起办好属于大家的游戏杂志	97
游戏动漫园	游戏与动漫的互动	98
绯色蝶页	欢迎来到游戏美少女的世界	100
自由谈	让读者玩友在此畅所欲言	102
读编往来	读者与编辑的轻松交流	105
小编寄语	倾听小编们的生活感悟	108
编辑部落	这里是UCG小编们的纸上博客	110
360全方位	搜罗半月间次世代先锋最新动向	112
新作发售表	近期即将发售的游戏列表	118

Gamehall DVD mini 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 Gamehall 标志的游戏，即可在本期DVD中找到相应的游戏影像！

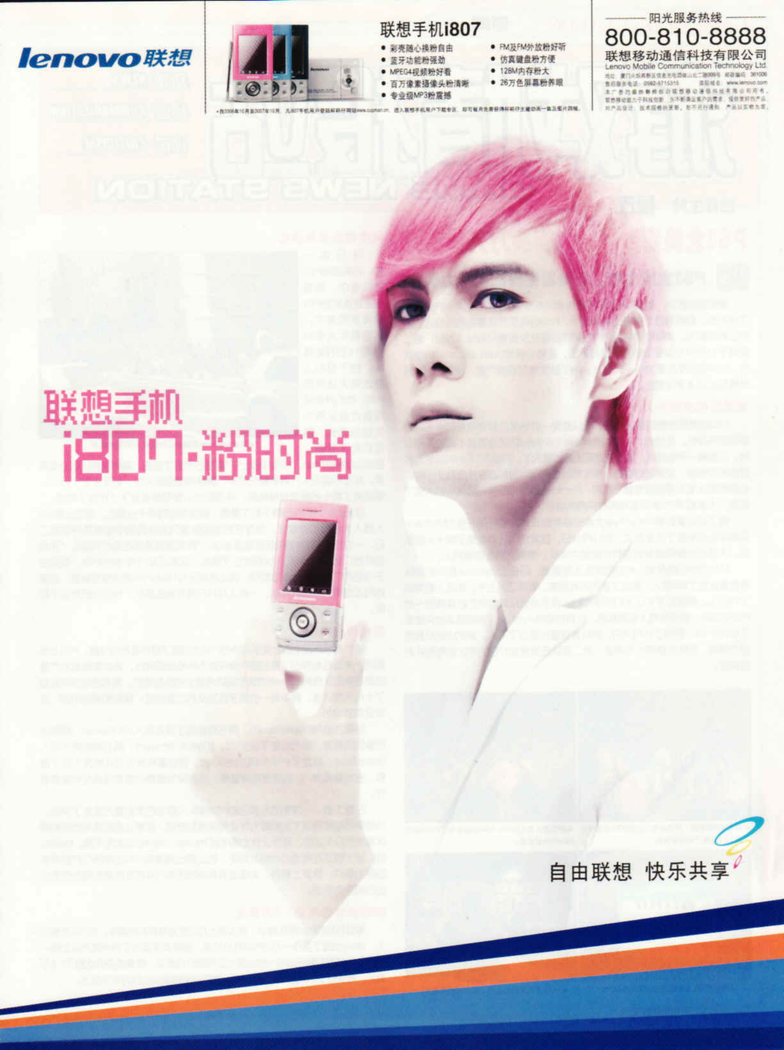





塞尔达传说：黄昏公主


战地双雄


电影前线－蜘蛛侠3


lenovo联想
联想手机i807
彩壳随心换粉自由
蓝牙功能粉强劲
MPEG4视频粉好看
百万像素摄像头粉清晰
专业级MP3粉震撼
FM及FM外放粉好听
仿真键盘粉方便
128M内存粉大
26万色屏幕粉养眼
阳光服务热线
800-810-8888
联想移动通信科技有限公司
Lenovo Mobile Communication Technology Ltd.
联想手机
i807·粉时尚
自由联想 快乐共享

游戏情报站

GAME NEWS STATION

新闻 NEWS

综述 SUMMARIZATION

评论 CRITICISM

栏目主持 星夜

PS3北美澎湃上市，街头万人暴动！

特报 PS3全美上市，各地发生骚乱及暴力事件

索尼曾经表示，美版PS3的首批发货量将会是40万台，比当年的PS2只少了10万台。但根据各个渠道的消息显示，PS3的美版发货量远远没有达到索尼公布的数字。美林证券估计PS3在美国的首批发货量只有12.5万台，第二批将于11月24日以空运的方式运抵美国。证券分析家Colin Sebastian也认为，PS3的首发数量为15～20万台。由于缺货情况极其严重，美国的PS3首发情况比日本更加混乱。

美国各地出现千人长队

PS3的美国发售日是星期五，但从星期一开始就已经有很多玩家在各地游戏店外排队。在纽约，一位叫做Angel Paredes的本地居民不顾家人的反对，从星期一开始排队。家人在劝阻无效的情况下，只能在5天的时间里为他提供各种帮助，按时给他送饭，帮忙排队让他可以暂时回家休息几个小时。初期的排队者大多都自觉遵守秩序，Paredes说他与很多一起排队的人成了好友，大家都对PS系列游戏机有共同的喜好。

除了纽约曼哈顿SonyStyle大楼的首卖仪式外，索尼在旧金山Metreon购物中心也准备了首发仪式，到11月15日，这家店也开始聚集了数十人的队伍。大家都安静而自觉地在特定的地点排队，慵懒的躺在沙滩椅上。

从11月15日晚开始，PS3的排队人数骤增，旧金山Metreon店外的排队者数量达到了500多人，超过了该店的进货量。到第二天上午，队伍人数突破了1000人。索尼为了不让人们空手而归，表示将会从其他地方陆续调拨一批PS3到该店，要求所有人保持秩序。在曼哈顿SonyStyle，索尼原本也只准备了400台PS3，但到了11月16日，排队者数量也超过了千人，索尼决定从其他地方调货，但队伍必须分为两波，第二波队伍需要到17日上午才能等到补充的货源。



▲索尼CEO霍华德·斯特林格(左)与SCEA总裁平井一夫(右)出席了纽约首卖会。



▲新劳拉代言人Karima Adebibe也参加了PS3的纽约SonyStyle首卖会。



▲首批PS3是从中国直接空运到美国的。



▲SCEA执行副总裁参加了旧金山的首卖会。

黄牛插队导致暴乱



▲旧金山Metreon购物中心外围满了PS3的排队者。

与日本一样，在美国的PS3排队者中，有很多是准备买到PS3就转手的黄牛。这些黄牛大多从11月16日开始排队，由于担心人数太多无法买到PS3，他们开始采用强行插队等不文明的方式，因此引起了公愤。在旧金山Metreon，11月16日上午7点左右发生了骚乱，索尼要求队伍分成两波，排在后面的人开始争相往前冲，现场局面彻底失控，甚至发生了打斗。索尼派了数十名保安维持秩序，并在旧金山警局的支援下才控制了局面。

在纽约，11月16日晚下起了暴雨，现场局面同样十分混乱。索尼让前400人进入大楼参加首卖会，而排在后面的玩家只能在风雨中继续等待到第二日。一位排在第402名的玩家忿忿地说："昨天我还是排在第277位的。"在纽约联合广场的Circuit City也发生了骚乱，这家店里只有100台PS3，但是由于与纽约广播电台合作办节目，因此还有另外100台PS3提供抽选销售。这家店附近也有大批玩家排队，一些人从15日就开始乱插队，15日当晚发生了群殴。

悍匪持枪抢劫

售价高昂且在市面上炙手可热的PS3也引起了很多匪徒的注意。PS3上市期间，美国各地传出了数起因PS3导致的持枪抢劫案件。其中案情最为严重的是在康涅狄格州Putnam市沃尔玛店外发生的洗劫案件。两名持枪少年洗劫了十几名排队者，其中有一位男子因为反抗而遭枪击，胸部和肩部中弹，所幸没有致命伤。

在俄亥俄州Englewood市，两名持枪男子深夜闯入EB Games，威胁店员躲到储物室，然后抢走了5台PS3。加州Elk Grove市，两名持枪男子闯入GameStop，抢走了4台PS3和几台X360。这些事件发生后在美国引起了震惊，各地警局对PS3的首发高度警惕，多数较为重要的首卖现场都有警察看守。

在波士顿，一家索尼专卖店的PS3排队人群与店员和警方发生了冲突，当地警局陆续调派了大批警力才让局面得到控制。此事让索尼成为市民和媒体指责的众矢之的，甚至让波士顿市长Thomas Menino也大为不满。Menino说，波士顿正在考虑出台相关规定，防止再出现类似PS3这种热门产品导致的暴力事件。除波士顿外，美国的其他州也因为PS3首发的混乱局面而考虑出台相应的法规。

网络炒作价高达1.5万美元

美国各地的PS3排队者中，至少有上万名是准备转卖的黄牛。在PS3发售当天，eBay出现了至少一万台PS3开价拍卖。多数卖家提出了2500美元以上的一口价，大多数交易在2500～5000美元之间的价位成交，最高成交价达到了1.5万美元。据统计，11月17日当天，eBay的PS3平均成交价格为2700美元。

PS3台湾版首卖会召开，全台仅提供500台

特报 台湾首卖现场提供300台PS3，最终销量目标为100万



▲安田哲彦将PS3递给了为男友排队购机的姜姓女子。

11月17日下午，美国的PS3首卖会正在进行时，SCEH也在台北西门町索尼专卖店举办了台湾版PS3的首卖会。这是索尼首次在中国地区以全球同步发售的方式推出PS系主机，并且是PS3这种严重缺货的高端主机，充分体现了索尼对中国市场的重视。

首卖活动开始前，现场已经有300名玩家在排队等待。SCEH方面原本预定于16日下午发放号码牌，仅提供150个购买名额。但狂热的玩家从14日就开始到现场排队，并且第一位排队者还是一位女性，这位姓姜的女子表示排队购买PS3的原因是要送给男友当生日礼物。到了15日，现场的排队者数量已经相当壮观，考虑到现场秩序和彻夜排队的安全问题，SCEH决定提前发放号码牌，并且增加了150个购买名额。

SCEH邀请了SONY BMG的歌手柯有纶和黄义达担任首卖会的活动嘉宾，两人都表示他们都玩过PS2游戏，对PS3也非常期待，并且还在现场试玩了《山脊赛车7》。黄义达表示他最喜欢的是“《最终幻想》系列”。两人的试玩结束后，SCE亚洲事业统括本部长安田哲彦登台致词，并邀请3名嘉宾一起按下了启动PS3首卖会的按钮，舞台中间的拱门在烟火中缓缓打开，两名Show Girl带着60GB版PS3出现在人们面前。

安田哲彦亲自将PS3卖给了排队前10名的玩家，其后的整个销售过程持续了两个多小时。到最后还出现了一些没有事先登记的玩家跟着排队的情况，在得知买不到PS3的时候与工作人员发生了争执。根据SCEH方面透露，11月17日当天，他们只为台湾准备了500台PS3，全部为60GB版本。不过今后随着PS3生产问题得以解决，SCEH将会在香港和台湾地区提供更多的主机，最终的目标是在两地卖出100万台PS3。为台湾准备的第二批PS3于11月23日到货，并且准备了20台与日本相同的“PLAYSTATION TV”试玩机，设置在各个重要销售地点。


▲排队购买PS3的女玩家数量不少。


▲黄义达(左)与柯有纶(右)。

Wii将可播放DVD，解析度提升

硬件 可播放DVD新版Wii将于明年中推出

DVD播放器技术专业公司Sonic Solutions日前宣布，任天堂已经选择了他们的Sonic CinePlayer CE DVD播放系统，搭载DVD电影播放功能的新版Wii将于2007年下半年推出。

CinePlayer CE DVD播放器系统是一套强大的专业级DVD播放引擎，被好莱坞电影公司广泛采用，具备了跨平台的良好兼容性。这种DVD播放器能够提供出色的画面质量，支持所有标准的视频和音频规格，并包含动态菜单、多角度视频、宽屏变形影像等高级功能。Sonic的DVD播放技术广泛应用于消费电子、PC、汽车娱乐系统、音乐下载服务等领域，被Adobe、微软等公司广泛采用，并且最近Sonic还推出了支持BD和HD-DVD的高清规格。

Sonic Solutions尖端技术组总经理兼副总裁Jim Taylor表示，能够与任天堂合作，将Sonic的DVD播放技术打入游戏机市场非常令人兴奋。游戏机是一个庞大的市场，到今年4月为止，美国具有DVD播放功能的游戏机达到了4500万台，DVD播放设备的拥有量达到9100万。

随着新版Wii的推出，Wii的解析度可能也将会得到提升。美国任天堂总裁雷吉曾经表示，之所以放弃DVD播放功能是因为考虑到了成本因素，因为最初的Wii是以100美元的成本为目标进行设计的，但目前250美元的定价已经让任天堂有充分的成本提升空间。任天堂向媒体暗示，微软可以通过软件升级的方式支持1080p解析度，任天堂同样可以做到。因此Wii就算提升解析度，应该也是通过软件升级的方式，已经购买了Wii的玩家大可不必担心。



PS3香港上市，全港仅出货250台

特报 200台PS3香港售罄，首位获得者为郭富城



11月12日，郭富城出席了"2006亚洲游戏展"暨"高清数码秀"发布会活动。喜欢汽车的郭富城驾驶着香港首部电动敞篷蓝博基尼跑车到场，此次以"2006亚洲游戏展"形象大使身分出席的他获赠了香港首部PS3。郭富城喜欢赛车也喜欢游戏，经常参加各种游戏活动，并曾与"《GT赛车》之父"山内一典进行赛车游戏比赛。对于PS3，城城当然十分喜欢，不过他开玩笑地说："最好叫大会送一部高清电视给我啦！"与往年一样，"2006亚洲游戏展"的主办方为该展会专门制作了一首MV，而此次由郭富城演唱并主演的MV将会推出蓝光版，进行限量发售，所有销售收入将会用作慈善用途。郭富城也将会因此成为亚洲首位推出蓝光MV的艺人。

11月17日上午，PS3正式在香港九龙尖沙嘴港威商场首卖，根据SCEH公布的数字，此次PS3在香港的首发数量只有200台，不过11月24日有第二批PS3到货。SCEH规定从16日晚11点之后才能开始在规定的轮候区中排队，但从16日上午10点开始，就有一些排队者陆续抵达现场。与全球各地的首卖情况一样，香港的PS3现场也出现了不少明显不是玩家的黄牛，包括有数量颇多的中老年妇女。到了16日下午4点左右，排队者数量已经超过了200人。由于排队者数量很多，SCEH方面为所有排队者都做了名字记录，并从17日上午7点半开始派发认购券。到16日晚，排队者数量已经超过了300人，SCEH临时决定将首卖数量改为250台。



此次SCEH在香港首发的PS3全部为60GB版本，且都是以套装的形式推出，赠送了游戏和第二支六轴手柄，售价为4626～5254港币之间。六轴手柄在香港的售价为310港币。

《蓝龙》采用3张DVD！续作及漫画制作中！

软件 《蓝龙》容量巨大，两部漫画版制作中，小畑健执笔

在最新一期《FAMI通》的采访中，坂口博信表示《蓝龙》将会采用3张DVD，总游戏时间将会达到40～50小时，并且《蓝龙》的续作也已经开始规划，仍然会是X360的独占游戏，不过在风格上将可能有大幅转变。

坂口博信表示，《蓝龙》是他投入了3年精力制作的游戏，内容非常丰富，数据量也极其巨大，原本达到了30GB的容量，采用了先进的压缩技术才勉强装到3张DVD中。并且在该作发售之后，微软将会通过Xbox LIVE提供免费下载的内容，进一步增加该作的含金量。《蓝龙》发售后，MistWalker的其他大作将以NDS版《ASH》、X360版《失落的奥德赛》、X360版《Cry On》的顺序陆续推出。令人意外的是，坂口博信表示MistWalker还有3款未公布的游戏正在制作中，这些游戏可能是与任天堂合作开发的NDS和Wii平台的作品。



《蓝龙》是微软在日本全力打造的品牌，具有典型的鸟山明风格。为了提高该品牌的知名度，微软已经开始与著名漫画杂志《少年跳跃》合作，将会在《月刊少年跳跃》上连载《蓝龙ST》(Secret Trick)，以及在《周刊少年跳跃》上连载《蓝龙Ral Grudo》。《蓝龙ST》由曾经创作了《勇者斗恶龙剧场》的柴田亚美创作，而《蓝龙Ral Grudo》则是《死亡笔记》的作者小畑健执笔，这两部漫画都将在游戏上市之前开始连载，前者将会采用游戏版的人设风格，而后者将会加入小畑健的风格。

多款PS3大作移籍X360

软件 跨平台进行到底，索尼危机四伏

Koei日前宣布，原定为PS3独占游戏的《剑刃风暴：百年战争》和《致命惯性》也将会推出X360版，发售日暂定为2007年春季。而此前不久，FromSoftware宣布《装甲核心4》也将会在X360上推出。

《致命惯性》由Koei新成立的加拿大制作室开发，以幻想的23世纪极速飞艇赛为主题，PS3版预定于2007年2月发售。《剑刃风暴：百年战争》则是《真·三国无双》的ω-Force团队开发，以英法百年战争为历史背景，是一款类似于《决战》的融合了战略和动作元素的作品，也是与《仁王》并列的Koei次世代重点大作。该作PS3版预定于2007年3月推出。

Koei表示，之所以在X360上推出这两款游戏主要是考虑到次世代游戏的开发成本太高，因此希望以跨平台的方式提高总销量。而也有业内人士认为，最近一段时间大批PS3游戏移籍X360主要原因是微软开出丰厚条件极力拉拢，并且索尼对于第三方的重视力度不足。《新闻周刊》记者透露，《GTA4》和《刺客信条》之所以成为跨平台游戏，就是因为索尼对第三方反应迟钝，导致微软有机可乘。


剑刃风暴：百年战争


致命惯性

Wii东京体验会千人排队试玩《塞尔达》

特报 排队4小时只为《黄昏公主》，大批游戏排队100分钟以上



11月25日，在日本各地巡回开展的“Nintendo World 2006 Wii体验会”第二站终于开幕，此次体验会由于是在东京游戏展的举办地千叶幕张会展中心举办，因此其盛况远远超越了之前在名古屋和大阪召开体验会，上午5点刚过，会场外就已经挤满了排队者。

与之前的体验会一样，《塞尔达传说：黄昏公主》是体验会的绝对热点，排队的队伍规模从上午8点半开始就已经十分壮观，需要等待190分钟才能玩到。而到了正式开场后，已经达到了需要排队200分钟的规模。在体验会举办的过程中，《黄昏公主》的排队者数量一直维持在1000人以上的惊人规模。此外，《超级马里奥 银河》、《勇者斗恶龙 神剑》和《火焰之纹章 晓之女神》也需要100分钟左右的排队时间，《手舞足蹈 瓦里奥制造》需要120分钟的排队时间。本次展出的Wii游戏与之前在名古屋和大阪举办的体验会基本相同，惟一不同的是原本影像出展的《第一神拳 Revolution》展出了试玩DEMO。该作由AQ interactive公司发行，将于2007年春季发售。



▲《塞尔达传说：黄昏公主》的排队时间需要230分钟。



▲《超级马里奥 银河》也要排队110分钟。

新闻短波

《FFVII AC》热销 SE 业绩提升

在其上半财年（截至9月30日）财报公布之前，Square Enix发布了这半个财年的收入预期。由于《最终幻想VII：再临之子》DVD版在美国的畅销，SE预期其当期净利润将会达到33亿日元，比之前的预期提高了32%。上半年销售收入预期也提高了0.5%，预计可达759亿日元。

世嘉游戏年销量过 2000 万

Sega Sammy宣布，截至9月30日的上半财年，其销售收入达到了2835亿日元，同比提高14.1%，净收入达到380亿日元，同比提高52.3%。柏青哥版《北斗神拳SE》销量达到32万台，成为其业绩超出预期的主要原因。不过Sega Sammy将整个2006财年的营业额预期从6820亿日元下调到5800亿日元，净收入从750亿日元下调到600亿日元，主要原因是当前日本柏青哥市场的疲软，以及日本政府出台的政策限制。

Sega Sammy的游戏软件销售势头相当乐观，预计本财年在日本的总销量将会达到670万套，美国为630万套，欧洲为890万套。

PS3 新推出 4 款 PS3 线材

SCE近日宣布将会陆续推出4款PS3类比影音输出线，分别是已于11月22日推出的D端子输出线和11月27日推出的色差端子输出线，以及将于12月1日推出的AV端子输出线和将于12月7日推出的S端子输出线。其中除了AV端子输出线定价为1500日元外，其余输出线定价均为3000日元。此次SCE推出的系列输出线采用了高纯度的OFC无氧铜，端子部分采用金属包覆和24K镀金，线长3米。



▲色差端子输出线。 ▲AV端子输出线。 ▲D端子输出线。 ▲S端子输出线。

百万英镑 X360 被劫

据英国当地媒体报道，两批X360最近在英国被劫，损失达上百万英镑。

第一起案件发生在英国西南部普利茅斯城郊的A38公路上，司机驾车经过时被拦下，然后被人拉出汽车，而他的车里放着价值75万英镑（约1200万人民币）的一批X360。司机受了轻伤，而汽车随后在路边被发现，但车里的X360已经被全部搬走。

另外一起事件于11月23日发生在Hellmann国际物流的仓库，一辆载着价值25英镑的X360的拖车被抢。斯塔福德郡警方发言人Peter Stevens表示，目前警方已经发出通缉令，希望市民凡看到有任何大批可疑游戏机出现即向警方提供线索。

《DOA5》开发中

在日本召开的“DOA十周年祭”活动中，坂垣伴信透露《死或生5》目前已经在开发中，不过对应平台未定，而作为《DOA》前传的《死或生 代号：克洛诺斯》目前仍然没有任何消息。

《维加斯》PS3 版延期



育碧宣布，原定为PS3首发游戏的《彩虹六号：维加斯》将会延期到明年1月30日发售，该作的PSP版也确定延期至明年1月30日。

《杀戮日》难产

育碧宣布，原定于PS3和X360上推出的FPS游戏《杀戮日》已经停止开发。该作在2005年E3展上首次公开，业界反应并不理想，育碧或许是因为其前景黯淡而将开发项目取消。



《福布斯》虚拟人物财富榜

《福布斯》近日公布了全球虚拟人物财富榜，进入该榜的游戏角色有两名，分别是排名14的劳拉·克劳馥，以及排名15的马里奥。《福布斯》估计二者的身家各为10亿美元。

lenovo联想

联想手机 i807·粉时尚



粉好看

MPEG4粉好看：
全屏、横屏，
视频播放怎么看都行；

自由联想 快乐共享

《哈利·波特与凤凰社》游戏版公开

软件 《哈利·波特》新作与电影版同步上市跨平台推出

EA日前宣布，将会在《哈利·波特》第五部电影上映同期推出一款同名游戏。这款《哈利·波特与凤凰社》将于2007年7月发售，对应平台为PS3、X360、Wii、PS2、PSP、NDS、GBA和PC版，该作仍然由系列开发商EA英国制作室负责。EA英国制作室执行制作人Harvey Elliott表示，这是"《哈利·波特》系列"第一次在次世代主机上推出，将会利用次世代主机的强大性能，精确重现电影的世界，成为目前为止最写实的《哈利·波特》游戏。

在《哈利·波特与凤凰社》中，哈利·波特回到了霍格华兹学校开始了第5年的学习生涯，同时发现魔法世界的人们一再否认有人遇见伏地魔的事实，对伏地魔复活的消息置若罔闻。魔法部长怀疑霍格华兹校长邓不利多通过谎称伏地魔复活的方式夺权，因而派出了一名黑魔法防御术的老师监视霍格华兹学生的一举一动。但魔法部认可的防御术根本无法对抗黑暗力量，在好友的帮助下，哈利·波特决定用自己的力量对抗伏地魔，他与自称"邓不利多军队"的社团密会，教他们如何抵抗黑魔法。在游戏中，玩家除了可以扮演哈利·波特外，还可以扮演邓不利多和天狼星布莱克等角色。



调查显示：索尼玩家最忠诚！

特报 60% PS2玩家欲购PS3，6年内销量过亿



PS3首发出现了有史以来最混乱的局面，虽然最主要的原因是PS3缺货情况极其严重，但也在某种程度上反映了索尼玩家的热忱。11月17日，市场研究机构eMarketer发布了针对索尼、微软和任天堂玩家的忠诚度调查报告，结果显示，60%的PS2玩家计划购买PS3，而只有46%的Xbox玩家表示想要购买X360，45%的NGC玩家表示想购买Wii。

eMarketer除了对玩家进行调查外，还面向普通消费者进行了投票调查。结果显示，只有18%的游戏机用户准备在一年内购买次世代主机。eMarketer的调查结果将会被汇编到ABI Research的一份研究报告中。eMarketer的另外一份调查报告显示，虽然有60%的PS2玩家准备购买PS3，但只有42%的PS2玩家准备在一年内购买次世代主机，而Xbox用户为55%，NGC玩家为54%。Xbox和NGC玩家之所以更加迫切地想要购买次世代主机，是因为这两个平台上已经几乎没有新游戏推出，而PS2在一年内还是有不少优秀的新作推出。

eMarketer的最后一项调查更加令人关注，这项调查是Strategy Analytics公司通过估算所得，该分析机构预计到2012年，PS3的总销量将会达到1.218亿台，X360销量为5970万台，Wii为2330万台。

流言板

Activision将被摘牌？

由于没有及时向纳斯达克证券交易所递交季度财报，Activision的股票将可能被摘牌。

今年年初，某独立小组委员会发现Activision曾私自操作员工购股权，违反了相关规定，因此今年年初美国证监会正式对Activision进行了调查。最近纳斯达克通知Activision在限定时间内递交季度报告，但Activision没有履行职责。目前Activision要求纳斯达克方面在进行摘牌决议之前举行一次听证会，而Acitivision方面将尽快提交季度财报。目前美国证监会正在向游戏业的大批企业展开有关员工购股权的大规模调查，EA、Take-Two和THQ等美国最大的几家游戏发行商都有违规操作的嫌疑。

可信度 ★★☆☆☆

微软将收购Capcom？

美国游戏杂志《EGM》最近又爆出了一条惊人传闻：微软正在策划收购Capcom，使其成为微软的第一方游戏开发公司。《EGM》的八卦消息一向天马行空，可信度不是很高，不过微软曾试图收购多家日本游戏公司是确有其事，早在Xbox未发售时，微软就相继考虑过任天堂、Square、世嘉等收购对象。而最近微软与Capcom的关系也非常密切，《丧尸围城》、《失落的星球》、《生化危机5》等大作都将在X360上推出。

可信度 ★☆☆☆☆

本期关注数字

7000000

虽然次世代主机已经相继上市，但目前全球范围内最畅销的主机仍然是NDS。11月21日，任天堂宣布NDS在欧洲的销量已经超过了700万台。NDS游戏在欧洲也有着惊人的销量，《任天狗》欧版销量高达400万套，《马里奥赛车DS》销量为150万套，其他销量超过百万的游戏包括：《锻炼大脑的成人DS训练》、《来吧！动物之森》、《新超级马里奥兄弟》和《超级马里奥64》。

35000

美林证券最近发布了对PS3的成本估算报告。报告显示，20GB版本PS3的造价高达8.5万日元，比零售价高3.5万日元。若是以出厂价计算，每台PS3为索尼造成的亏损至少超过4万日元。市调公司iSuppli也对PS3成本进行了估算，结果显示PS3的成本应该是在805～840美元之间，与美林证券估计的数字相当。美林证券估计，由于PS3硬件成本太高，且未来几年内必然要经历几次降价，因此预计要到2010年3月才能将PS3的成本压缩到售价以内。

40%

据市调公司iSuppli的成本估算，到本财年内（截至2007年3月31日），X360的制造成本将会控制到323.3美元。iSuppli估计X360刚上市时的造价为525美元，在一年时间里就将制造成本降低了40%，微软的成本控制能力令人赞叹。这也意味着X360的成本即将控制到售价以内，微软将会有充裕的成本空间进行价格战。

本期新闻综述

次世代正式开战

11月19日，随着Wii的发售，三大次世代主机总算全部到齐，次世代大战终于在PS3的喧闹和Wii的欢腾中正式拉开战幕。这或许是有史以来各竞争者实力最均衡的一次主机大战，索尼的雄厚根基、微软的咄咄逼人，以及任天堂的强大人气使得这场次世代战争充满变数。任何一部主机的首发状况从来都无法决定其长远的发展，在未来我们将会看到无数的惊喜和意外。不管怎样，这场风云诡谲的次世代战争已经开始，不甘平静的游戏业总是如此色彩斑斓，充满活力与生机。

本月血腥事件

德国校园枪击案

11月20日，德国西部城市埃姆斯代滕发生了一起校园枪击案，一位持枪蒙面男子闯入舒和兄妹中学开枪射击，造成多人受伤。该男子随后自杀身亡。据调查，这名18岁男子为舒和兄妹中学的学生，酷爱具有暴力内容的游戏。他曾于事发前一天在个人网站中发表了“对学校复仇”的信件，以及他在森林中持枪的影像。此事在德国引起轰动，一位议员通过媒体发表了禁止“杀人游戏”的倡议。

本月意外发现

X360 HD-DVD光驱可用于PC

微软于11月22日推出了X360的外接HD-DVD光驱，而令人意外的是，这款光驱竟然也可以在PC上使用。这款光驱在日本的售价为20790日元，并赠送多媒体遥控器，与其他HD-DVD播放器相比可以说是非常实惠的。

经测试，由于HD-DVD播放器采用标准USB界面与X360连接，因此也可以直接连接到PC上，而插入安装了Windows XP SP2的PC后，会提示找到了名为“Xbox 360 HD DVD Memory Unit”的装置。打开“WinDVD 8 Platinum”，可以正确识别这款HD-DVD播放器，并顺利播放HD-DVD影碟。

本月大作追踪

《杀戮地带2》超越CG

2005年E3展，PS3最震撼的游戏演出当数PS3版《杀戮地带》新作，令人难以置信的画面质量成为人们议论的焦点。但在此之后，PS3的《杀戮地带》新作再也没有露面，多数人怀疑该作展出的只不过是夸大其实的CG动画。但最近SCE全球制作室总裁Phil Harrison在《OPM》杂志的采访中说，PS3的《杀戮地带》在某些方面已经超过了当初公布的影像，不过在达到或超出索尼的预期之前，该作不会正式公开。



本月市场观察

《OPM》停刊

美国Ziff-Davis出版集团宣布，2007年1月号将会是《OPM》的最后一期杂志，今后该杂志将会彻底退出历史舞台。



《OPM》杂志全称为“Official PlayStation Magazine”，是Ziff-Davis与索尼合作推出的PS官方杂志，创刊至今已经有9年时间。该杂志最大的卖点就是其赠送的游戏试玩碟，这是Ziff-Davis集团取得了厂商授权制作的试玩碟，里面收录有大量的最新游戏。但Ziff-Davis的总裁Scott McCarthy表示，随着PS3的推出，蓝光光碟的高成本将会让他们无法承受赠送试玩碟的成本压力，此外随着家用机的网络服务越来越发达，很多玩家开始通过网络下载游戏的试玩DEMO，试玩碟存在的意义已经越来越薄弱。

Wii色差线脱销

Wii上市后并没有出现缺货情况，反倒是各种配件卖到断货。由于任天堂供应的Wii色差线数量非常有限，因此目前在美国全境已经几乎完全断货，只能在eBay等拍卖网站上找到，其拍卖价达到了原价的数倍以上（原价为30美元），一些人以超过200美元的价格拍走了Wii的色差线。虽然任天堂不强调画面的重要性，但色差线这种本不稀奇的产品搞到如此奇货可居的局面实在是不应该。

lenovo联想

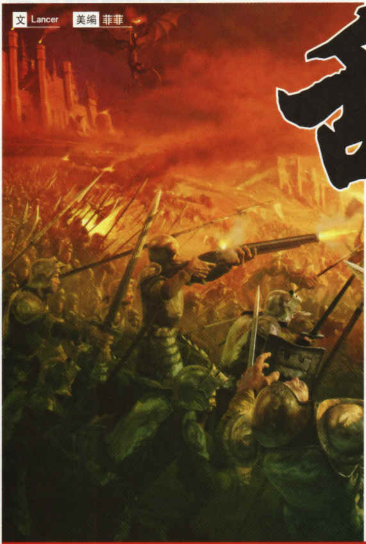
联想手机
i807·粉时尚



粉强劲
蓝牙功能粉强劲:
可支持蓝牙耳机通话、
无线听音乐，
无线文件传输，

自由联想 快乐共享

文 Lancer 美编 菲菲



乱世

纽约，11月16日午夜，暴雨

31岁的曼哈顿金融投资者安奇尔·帕拉迪斯双手高举PS3，神采奕奕地接受媒体的拍照和采访。5天前，当他听说已经有人为PS3排队时，当即就放下了所有的投资生意，赶到SonyStyle旗舰店。如果不是家人的理解与帮助，他或许无法撑住这漫长的五天。

走出SonyStyle大门，外面还有几百名狂热的玩家在瓢泼大雨中焦急地等待。“我要回家洗澡，打盹，休息，然后插上主机，小小地玩上一会儿。”捧着全美第一台PS3，帕拉迪斯心满意足地回到了温暖的家。

“我已经等待了一年，现在，总算把它接回家了。”帕拉迪斯说。

洛杉矶，11月18日午夜，晴

26岁的乔纳森·曼恩最喜欢他的那套马里奥服，他把自己打扮成马里奥，他写了40多首歌唱Wii的歌曲，用吉他表达对任天堂的热爱；他拍摄了家中的任天堂游戏仓库，把影像上传到YouTube与全世界的任天堂迷分享他的激情。现在他和朋友一起将家中的珍藏搬到了好莱坞环球影城，邀请所有排队者一起玩红白机上的《马里奥》和《塞尔达》。

“我希望营造一个大家庭的氛围，这与PS3的混乱情况刚好相反。”曼恩说。

美国任天堂市场部高级副总裁乔治·哈里森将美国西海岸的第一台Wii递给了曼恩，在记者的簇拥下，曼恩兴奋地将Wii高举过头，“你们不会明白我此刻有多么激动，说真的，为了它我已经等了15年。”

——午夜零点的钟声敲响，三大次世代主机终于全部降临。

天下方乱，群雄虎争。——《世说新语·识鉴》

乱

不急得其人，而急得其势，则身劳而国乱，功废而名辱，社稷必危！

——《君道》

看到现场千余人排队者的火热场面，久多良木健稍感安慰。在质疑声中辛苦地熬了一整年，现在PS3终于上市了，还好，玩家们的热情仍然高涨。排在队伍最前面的是一位小个子的年轻男子，精神似乎相当不错。“你是什么时候开始排队的？想买哪些游戏？”久多良木健将PS3递给了这名男子，亲切地问。这位26岁的男子摇了摇头，眼神迷茫，似乎完全没有听懂他的话。这一刻，久多良木健的笑容，有点凝固。

第一位拿走PS3的是一位中国男子，基本不会日语，似乎并没有购买任何PS3游戏。此人深夜12点刚到有乐町首卖现场附近，之所以排到了最前面，据称是因为插队。至于其身分，最广泛的说法是——“倒卖PS3的黄牛党一员”。

11月10日是Yodobashi Camera总店的足立店长最忙碌的一天，他掌管着总共六层的电器大卖场，但所有电器加起来都没有即将在24小时后发售的PS3更让人心急。运输PS3的货车还没开来，连他这个店长也不知道能够拿到多少货。卖场外已经有无数人试图扎堆儿排队，足立店长向人们解释了上千遍：“PS3要到最后一刻才能到货，是否能有2000台，我们也不知道。”11月10日，全日本的游戏店都与足立店长一样焦急地等待PS3。

在索尼历史上，没有几个产品首发的重要性能够超过PS3。为了这款具有集团战略意义的主机，索尼已经投入了超过10亿美元。索尼希望乘着PS3的东风实现伟大的复兴，并开拓未来游戏机市场的新局面。但出货不足的阴云笼罩着索尼，当首批出货量只有10万台的消息发布后，日本各大城市的主要零售商一直处于紧张状态，他们不知道这10万台PS3将如何分配。对于PS3这种高期待度的产品，日本的零售商很少谈论进货量，他们担心消费者得知消息后会全部簇拥到存货最多的商店，从而影响总销量。Yodobashi Camera官方表示，他们甚至没有向各分店透露相关数字，以防走漏风声。

由于PS3要到最后一刻才能运到商店，店方对于首发活动只能临时准备，在网络上接受订购是绝对不可行的，即便是亚马逊那样的大集团，也只能提供少量订购。由于店方迟迟不肯透露供货数量，玩家们的焦急情绪被进一步激化。PS3从11月10日上午开始陆续运抵各零售店，大多数店员都被紧急总动员，进行整理清点，以及准备第二天的首卖，在店外扎堆儿的玩家们似乎被忙碌的店员遗忘了。Bic Camera有乐町店的街对面挤满了严重缺乏睡眠的人们，由于Bic Camera禁止通宵排队，他们只能在远处观望，等待时机成熟则一拥而上。这里是PS3的全球首发地点，在这里，人们不顾风度地插队推搡，在凌晨6点夹杂着雨点的寒风中生龙活虎，丑态尽出。一千多台PS3在短短的几个小时内被席

卷一空，《FAMI通》的扫尾报道中现场人去楼空，只有一只不知是谁留下的鞋孤零零地躺在地上。

秋叶原的Yodobashi Camera总店外，足立店长站在"PS3已售罄"的通告牌下，不停地向失望的玩家们鞠躬致歉。足立说，下一批货至少要2～4周后才能运抵。不过并不是所有人都对PS3的大缺货感到遗憾，对于一些投机倒把的黄牛而言，这可能是他们一整年来最开心的时候。在PS3的黄牛党中，以中国商人的势力最为庞大。有位中国商人早就看到了PS3的商机，他组织了大批中国留学生和无家可归者到Yodobashi Camera排队。在《商业周刊》的采访中，这位大黄牛洋洋自得地说："今晚战绩不错，至少买了200台。"据日本当地媒体报道，当晚在日本各地街头熙熙攘攘的PS3排队人潮中，至少有70%为中国人，其中多数是在黄牛的组织下集体行动。这些人会得到几千到上万日元不等的报酬，而与黄牛们的收入相比，这点小钱微不足道。

"我会把这些主机倒卖到其他市场，每台卖12万日元。"一位黄牛说。

PS3的发售日不是玩家的节日，而是受难日。不管是在日本还是美国，这一天只是黄牛们的节日，与玩家无关。日本的PS3首发只是骚乱，而在美国几乎演化成暴动。在康涅狄格州，两名持枪暴



在旧金山，上千人的队伍发生暴乱，旧金山警局出动数十名警察才令局面得以控制。

徒于凌晨三点洗劫了一个PS3的排队人群，并开枪打伤了一名男子；在肯塔基州，三名玩家与一名记者遭到BB枪袭击；在俄亥俄州，两名持枪匪徒从EB Games抢走了5台PS3；在加州，两名持械匪徒抢走了4台PS3；在俄勒冈州，3名玩家因临时脱离排队人群而遭洗劫；在纽约联合广场，黄牛强行插队导致局面失控，并演化成群殴场面；在旧金山，上千人的队伍发生暴乱，旧金山警局出动数十名警察才令局面得以控制。

大量存在的黄牛让原本就已十分严峻的缺货形势更加紧张，真正想要购买PS3的玩家们被插队的黄牛们挤到了队伍后面。18岁女大学生赛碧为存钱买PS3而到饮料店打了一个月的工，但当他到Circuit City排了24小时队后，店员告诉她：PS3已经全部卖完了。一直默默地支持索尼的赛碧非常失望，甚至已经开始厌恶PS3。"我想把所有的钱拿来买那台破主机，为了它我找遍了城里的每一家店！"赛碧说。

PS3在美国发售当天，eBay上出现了上万台待售的PS3，他们是黄牛们从各地商店通宵排队后辛苦买到的。18岁的阿尔卡拉在旧金山Sony Metreon商场排了两天的队，终于占了一个靠前的位置，买到PS3后，他最期待的是家里温暖的床和即将到来的丰厚利润。"回家后，我要先给它拍张照片，发到eBay上拍卖，然后睡上一觉。"阿尔卡拉说。

美国有的是想买PS3的富人，对他们来说价格不是问题。甚至北卡罗莱纳州前参议员、美国前副总统候选人约翰·爱德华兹的助手也到沃尔玛排队购买PS3，但当他赶到现场时，人头攒动的场面让他不寒而栗。对于这些买家来说，eBay是一个不错的选择。eBay上的PS3平均成交价约2700美元，甚至有个别卖家以1.5万美元的天价成功卖出PS3。丰厚的利润让普通玩家也怦然心动，26岁的舍吉欧·戴尼斯与他的表弟一起为PS3排了4天的队，排队的最后一天下起了暴雨，雨水猛烈地拍打着他们的帐篷，将他们的行囊全部浸湿，他们浸泡在冰冷的雨水中熬过了痛苦的一夜。但戴尼斯的表弟得知PS3的行情后，用2500美元的价格卖出了他为之苦熬四天的成果，而戴尼斯的内心也在做激烈的斗争。

PS3是有史以来最混乱的一次主机首发，产品供不应求遭到市场哄抢原本是值得索尼弹冠相庆的喜事，但首发期间产生的种种骚乱局面，以及黄牛囤货抬价形成的不利影响正在让PS3的品牌形象受损。PS3的首发被谑称为索尼的一次"β测试"，生产问题尚未解决就为了压制X360、Wii和HD-DVD的原因而匆忙上市，结果造成了比预期更为严重的后果。PS3的开局不利将很可能造成与索尼的设想背道而驰的结果，零售商会更加卖力地向没有买到PS3的玩家推销X360和Wii，PS3造成的市场空缺将很可能被竞争对手所填补。

索尼有自己的苦衷，命运多舛的PS3再也经不起任何延期。整个索尼，以及它的所有持股者们都在盯着PS3，无论是出于全局战略还是商誉的角度考虑，2006年末档期必须是PS3的最后期限。

势

今之事势，义无旋踵，骑猛兽安可中下哉。

——《晋书·温峤传》

在霍华德·斯特林格办公室的方圆10米范围内，没人敢再提起"电池"和"燃烧"之类的字眼。索尼笔记本电池燃烧事件已经让这位外籍CEO焦头烂额。斯特林格的机构改革刚刚做出一点成绩，业绩终于超出预期，消费电子部门重现黑字，电影部门在《达芬奇密码》的热映下斗志高昂，投资者们信心回升，让索尼的股价在7月份上涨了8%。然而电池回收事件严重打乱了斯特林格的战略部署。这起事件发生后，斯特林格将冒烟的电池扔在顽固派的面前，开始对拒绝改革的人们进行最后的清扫。在斯特林格的构想中，新索尼将以内容为主导，将各个产品线横向串连。斯特林格指派了索尼元老井原胜美打破各个硬件部门的疆界，并大胆启用年轻的管理人员主管核心软件及多媒体技术的开发。PS3正是在索尼大改革中诞生的最具典型意义的主机。

最近一段时间里，索尼总部大楼人丁稀薄，除SCE外，其他部门和分公司也在为PS3的发售而准备。接待记者和分析家、接受媒体访问、安抚零售商、接洽发行商，索尼的员工在世界各地紧张地忙碌着。没有人比久多良木健更加忙碌，他与PS3一起承受着前所未有的压力，但一旦PS3成功，索尼的全局战略将被激活，而他的职业生涯将迎来转机。

55岁的久多良木健是工程师出身，对索尼技术立业的理念深信不疑。它用PS为索尼创造了数十亿美元的利润，2003年他临危授命接管困境中的消费电子部。然而在2年后，索尼高层剧变，久多良木健交出了还没坐热的董事会席位，被打回原形，返回其一手创建的SCE静静地疗伤。率性直言以及在公开场合批判其他索尼高管的强硬作风使其在索尼社内树敌太多，难以适应以各部门大团结为目标的机构改革。久多良木健在公司内的一位朋友说，降职之后，久多良木健曾经向斯特林格提出辞职。但他最后还是选择了留下，没有久多良木健，PS3将难成大业，斯特林格需要这样一个猛将为他扳动多媒体全局战略，而久多良木健希望PS3为他赢回失去的荣耀。

久多良木健对于那些不同意他的技术理念和观点的人们没有什么耐性，而且对每个技术细节都非常偏执，这一点让他的工程师们非常头疼。但要做出一部突破性的产品，必须要有久多良木健这样的人。在降职之前，久多良木健曾公开批评索尼的几位高层独断独行、缺乏协调的作风，在消费电子部的改革中，久多良木健遭遇了巨大的阻力。现在这些阻力正在被斯特林格逐步扫除，但已经完全回归SCE的久多良木健依然问题不断，从CELL到PSP再到PS3，久多良木健事必躬亲。NTT DoCoMo高级副总裁夏野武认为，久多良木健现在的问题在于要做的事情实在太多，"他曾经告诉我，现在他的日子过得非常艰难。"夏野武说。

2006年2月，SCE宣布PS3延期，自此之后，久多良木健变得十分低调，他不再谈论公司的管理

"他（久多良木健）曾经告诉我，现在他的日子过得非常艰难。"

——夏野武，NTT DoCoMo 高级副总裁

改革，尽量避免记者访问，并将他的公开露面限制在游戏相关事务。但仅游戏事务也足以令久多良木健分身不暇，PS3屡屡出现的设计和制造问题让他如坐针毡，在媒体的采访中，久多良木健曾疲惫地说："如今索尼的硬件实力或许真的不如从前了。"

由于硬件问题的长期困扰，久多良木健甚至无暇顾及一些重要的软件合作伙伴。2006年上半年是蓝光制造技术的最后攻坚阶段，久多良木健组织了几乎所有的技术人员攻克最后的技术关口，而对于第三方游戏发行商的商业合作条款迟迟未作决断。Take-Two与Rockstar曾打算继续将《GTA4》的一年独占权卖给索尼，而育碧也希望久多良木健尽快在合作提案中签字，为《刺客信条》的PS3独占协议支付费用。就在索尼方面迟迟没有回音之时，微软的彼得·摩尔捷足先登，成功地将这两款一线巨作争取到X360门下。

久多良木健是一个令对手畏惧的领导者，X360设计者艾拉德曾说他最大的目标是"希望有一天能够在报纸上看到久多良木健的辞职声明"。而如今风水轮流转，继承了微软游戏部大权的彼得·摩尔成为久多良木健头痛不已的对手。摩尔的商业策略大胆狠辣，早期在世嘉仕职时曾大胆投入3500万美元打造"2K"体育游戏品牌，成为EA最头疼的对手。被CEO亲自招入微软后，摩尔为微软游戏业务的全球战略立下了汗马功劳。摩尔是一头嗅觉敏锐的狼，善于发现对手的弱点并穷追猛打。在日本，摩尔在拉拢第三方发行商无功而返之后，转而扶持独立制作人，借助坂口博信等名制作人的影响力搅乱了日本游戏软件业的人才格局，集结了大批游戏开发精英，为其长远发展准备了《蓝龙》、《失落的奥德赛》等具有巨大发展空间的新品牌。摩尔深知PS3面临的困境，这是X360占据市场领先地位的绝佳契机。将《战争机器》发售日订在PS3之前数日是摩尔又一个阴损的招式，其目的是通过画面对比让人们对PS3的性能产生失望情绪。被微软视为终极兵器的《光环3》也在这个微妙的时期意图明显地出现在全球各大游戏杂志封面。在这嗅得到的硝烟背后，是更为激烈的第三方争夺战。一位参加《GTA4》谈判的匿名人士感叹："他们会竭尽所能提供一切援助，微软对第三方的关怀令人感动！"

十几年前，为了让索尼在游戏市场站稳脚跟，久多良木健对第三方的殷勤献媚比起摩尔有过之而无不及，而如今，有PS家族超过2.5亿台的主机出货量为靠山，索尼对于第三方的支持并不担忧。SCEA副总裁杰克·特雷顿全权负责PS3的美国首发，他轻而易举地为PS3争取到了21款首发游戏，但PS3尚未上市，就有《彩虹六号：维加斯》、《上古卷轴IV》等大作相继宣布延期，不过特雷顿对此并不担忧："开发者可能会说'开发成本太高了，让我们等PS3卖了1000万台再考虑为其开发游戏吧。'但他们不敢这么做，因为他们需要一段时间进行技术研发，他们必须告诉投资者他们拥有尖端的软件开发技术。"游戏发行商的股东和投资者们需要的是稳定而可靠的业绩，对于他们来说，有着最大用户基数的PlayStation家族是最为安全的投资对象。相比之下，蓝光战略的燃眉之急已经让斯特林格坐不住了。

以往各种重要游戏产品在北美的首卖大多由SCEA总裁平井一夫主持，但在11月17日当天，斯特林格亲自出席了纽约的PS3首卖会。SCE年营业额仅占索尼集团的十分之一，且所占利润比例也有缩小的趋势。斯特林格很少出席索尼的游戏类产品宣传活动，但对他来说，PS3的蓝光播放功能与游戏一样重要。根据美国HD-DVD产业促进联盟的报告显示，到今年11月，在美国推出的HD-DVD影视节目已经有超过110部，销量超过150万套。这个数字对于游戏业来说或许不值一提，但在起步慢而蔓延快的影音市场，这将成为好莱坞的重要决策参考。HD-DVD播放器的售价即将下降到375美元，从而进入高速发展期。以目前蓝光播放器1000美元的贵族价位，与HD-DVD相比毫无竞争力，要想成为产值1200亿美元的消费电子工业更新换代的领导者，索尼只能寄希望于PS3。

"索尼就算卖的是8万块砖头，人们还是会掏钱。"

——比尔·盖茨，微软主席

北美40万台的PS3首发数量比当初的PS2只少了10万台，而缺货情况却比PS2严重得多，其真实原因并非人们对PS3的需求高于PS2，而很有可能是索尼向次世代光碟格式战争放出的一颗烟幕弹。彭博财经的报道指出，PS3的北美首批发货量远远没有40万台。考夫曼兄弟证券研究公司对150多家零售店的调查显示，有半数以上的零售店都没有拿到预期数量的PS3。美银证券分析家迈克尔·萨维纳估计PS3的北美首批出货数量不到20万台，年内出货量不到40万台。零售分析家苏安·罗伯特也预计PS3的年内追加出货数量不到20万台，不可能实现索尼所说的100万台的目标。专门统计次世代主机销量的nexgenwars.com（非权威统计机构，数据仅供参考）给出的PS3全球销售数字为278824台（截至11月23日），减去日版的8.8万台，美版PS3销量约为19万台，与分析家估计的数字基本相当。索尼之所以没有发布美国PS3的真正出货数字主要原因有两点，其一是担心三番四次的出货量降低声明会对索尼商誉造成影响，其二是制造"PS3增加了40万蓝光用户"的烟幕，加强蓝光阵营的信心，让好莱坞为其提供更多的影视内容。

盖茨在News.com的采访中说："索尼就算卖的是8万块砖头，人们还是会掏钱。"PS3首发的火爆场面早在索尼的预料中，也实现了瞬间扩大蓝光普及率的初步战略目标。但真正的考验是在未来的一年。PS3的出货量烟幕只是缓兵之计，2007年明刀明枪的殊死搏斗才是生死存亡的关键。索尼对第三方关怀不足的公关失误已经初见恶果，SE正为是否将《DQ》移籍Wii而踌躇，其下属的tri-Ace早已暗渡陈仓，为X360开发的《Infinite Undiscovery》已秘密进行多时；Capcom对X360的游戏开发调拨了以稻船敬二为首的大批精英；NBGI也组织"《传说》系列"团队打造了《信赖铃音》；Koei将《百年战争》和《致命惯性》悉数移植给X360。在美国，X360和PS3得到的第三方支持力度完全是平分秋色，PS系的软件优势越来越小。PS3在美国发售当天，《时代》在其网站上展开猛烈抨击，"建议大家不要购买"。eBay炒家们经历了最初几天的狂热后失望地发现：玩家们开始恢复理智，超过1000美元的起拍价几乎无人问津，多数PS3以700～800美元的价格成交。《时代》亚洲版认为PS3是法拉利，但保时捷（X360）和马自达（Wii）对大多数家庭来说已经足够。次世代游戏的开发成本越来越高，跨平台有利于成本摊消，在"必买"的独占大作越来越少的情况下，玩家选择的自然是最经济实惠的主机。

蓝光导致的高成本已经让索尼处于骑虎难下之势，每台PS3的亏损额预计为250美元以上，将会为索尼的2007财年带来17亿美元的亏损，而CELL的开发已经花掉了17亿美元。这笔资金或许会在漫长的几年后收回，或许永远也无法收回。Yankee Group预测，PS3在2011年将取得美国游戏市场44%的份额，以微弱优势赢得次世代之战。在索尼的梦里，那时每家每户的客厅里都放着一台Bravia，旁边摆着一部PS3，所有音像店里摆满了蓝光影碟，所有厂商都要向索尼交纳蓝光授权费……

在日本的另一个古都里，任天堂做着同样的梦。在他的梦中，所有家庭的电视旁放着一台Wii，人们握着遥控器手舞足蹈。因为抛去了技术的枷锁，他的身姿曼妙而轻盈。



■《刺客信条》因索尼的漫不经心而成为跨平台游戏。

柔 善将者，其刚不可折，其柔不可卷，故以弱制强，以柔制刚。

——《将苑》



2005年9月，岩田聪在东京游戏展的基调演讲中公开了Wii的手柄，他笑眯眯地等待人们的鼓掌，但观众席里鸦雀无声。“或许，人们不知该如何反应了。”岩田聪回忆说。虽然人们对Wii的手柄有千奇百怪的构想，但没人想到，这款手柄竟简单到与电视遥控器有着相同的造型。不过对于宫本茂来说，电视遥控器是自然而然的选择，因为“妈妈们”能够很容易地接受这种遥控器。宫本茂说，Wii是一款为妈妈们设计的主机。2003年，任天堂将所有设计师和工程师聚在一起，开始讨论游戏的未来，以及他们的新主机。宫本茂知道，按照业界的发展方向，走技术路线的结果是新主机造价必然高于5万日元，而妈妈们不会给孩子买这么贵的游戏机。宫本茂希望新主机的价格让妈妈可以接受，并且顺便把妈妈也变成玩家。

2004年末，Wii的主机规格已经大致确定，山内溥向外界透露：任天堂的次世代主机性能与NGC差不多。但当时没人相信这个怪老头的话。人们不知道，微软和索尼的技术竞赛进入攻坚阶段之时，任天堂早已另辟蹊径。宫本茂最初的打算是将Wii的成本控制在100美元以内，在主机技术上不投入任何研发费用，如果不是因为NAND闪存和为网络功能准备的一些部件，宫本茂的目标几乎已接近实现。

从红白机到NGC，任天堂一直希望设计出性价比最高的主机，售价一直维持在2.5万日元。但其市场占有率在不断降低，从红白机的95%，到超任的55%，再到N64的20%，到了NGC仅余下不到15%的市场占有率，其中的主要原因是索尼等竞争对手的出现，但也有一个不容忽视的原因则是任天堂的游戏风格。任天堂的游戏很少强调画面，在游戏图形技术上没有多少积累，过于绚烂的游戏画面对于《马里奥》之类作品的游戏性提升也没有太大帮助，游戏业界追求高画质的趋势对于任天堂这样的企业是非常不利的。任天堂需要将游戏业往新的方向引导，这家率先设计了十字键、LR键、类比摇杆等操作方式的京都老铺顺理成章地选择了操作方式的改革。

据估计Wii的造价不高于150美元，主机的低廉成本让任天堂的市场运作游刃有余。为了推广Wii，任天堂投入了2亿美元的广告费，比2001年的NGC高了20%。Wii的广告80%为面向成年人，包括《今日美国》等新闻报刊，以及各种体育、生活方式类杂志，和探索频道等以成年观众为主的电视台。Wii的广告主题只有一个：操作简易。

11月19日，Wii在美国的1.5万家零售店上市，呈现出供需两旺的理想局面。Wii的所有午夜首卖现场都在毫无缺货担忧的和谐有序的气氛中进行，虽然没有出现PS3的火爆场面，Wii的实际销量更为客观。美国任天堂市场部高级副总裁乔治·哈里森表示，Wii的首批发货中有75%已经通过订购的方式被买走，还有25%也被迅速消化。nexgenwars.com的数据显示，Wii在美国的销量已经达到762360台(截至11月23日)。美国任天堂总裁雷吉说：“不断有零售商告诉我，他们的Wii进货量是PS3的4～6倍，我们的供应链做得非常到位。”在美国，Wii将以每周25万台的速度稳定供货，预计将于年内全球出货400万台。

Wii在美国上市当天，任天堂的股价上涨了3.2%，今年内，任天堂的股价总共已经上涨了88%！NDS的热卖和Wii取得的热烈支持正在让任天堂享受家用机市场失守以来最为甜蜜幸福的时期。

……一切似乎都很完美。

11月18日午夜，纽约时代广场的“玩具反斗城”里人声鼎沸，在店外，3000多人的队伍将整个街区团团围住。一位女子从街边路过，对现场的盛况十分惊讶。朋友告诉她：这是Wii的全球首发仪式。

“哦！原来是为了游戏那傻不拉几的玩意啊！”女子不屑地说。

玩具反斗城里，雷吉正在接受媒体的采访。“我们的目标是让时尚女性、老爷爷、家庭主妇也开始玩游戏。”雷吉说。

任天堂希望让游戏成为主流娱乐，但从来不碰游戏的人们真的会因为一只遥控器状的手柄而开始玩“傻不拉几的游戏”吗？

绝大多数分析家的研究显示，在次世代大战中，任天堂仍然将会位列第三。野村证券的樱井分析家认为，未来五年内PS3将会卖出7000万台，而Wii只有4000万台。Yankee Group预测，到2011年，Wii的市场占有率将为16%，基本与目前的NGC持平。英美SAI市调公司分析家大卫·默瑟认为，Wii将从明年开始出现颓势，明年内PS3销量为900万台，X360为600万台，而Wii为400万台。任天堂试图绕过技术竞争，通过操作方式的改革以柔克刚。从短期看，这种新鲜的操作理念确实引起了很多人的好奇，但能否保持长期魅力还有待观察。Wii刚刚发售，各种负面报道也随之而来，遥控器手柄脱手砸坏电视的事件屡屡发生，Wii游戏的媒体评价也并不是很高。育碧和任天堂大力宣传的《赤钢铁》广遭恶评，IGN和GameSpot分别给出了6分和5.5分的评价；号称超越《时之笛》的《塞尔达传说：黄昏公主》得到了《FAMI通》38分的评价，但考虑到前两作均为满分的评价，可以想见独特玩法的《塞尔达》给游戏媒体带来的欣喜甚至不如以往。

家用机游戏与掌机游戏的特点有着本质性的不同，玩法独特的小品级游戏很适合掌机移动娱乐的特征，但在家用机上未必能够获得广泛认可。长时间的动作模拟会产生难以避免的疲累感，能否被玩家长期接受还有待观察。而习惯了收看电视节目和影碟等单向接受型娱乐形式的普通大众也不见得能够接受Wii的互动方式。试图以弱制强的Wii是次世代大战中最大的变数。

> “不断有零售商告诉我，他们的Wii进货量是PS3的4～6倍，我们的供应链做得非常到位。”
>
> ——雷吉，美国任天堂总裁

运 “谋事在人，成事在天”，不可强也。

——《三国演义》

10月底，斯特林格来到中国庆祝索尼成立60周年暨索尼中国成立10周年。斯特林格说，他看到了索尼改革的光明未来。“在那里，每一间办公室都能听到Sony United的响亮口号。大家都希望将公司凝聚在一起。”斯特林格希望让内战不断的索尼成为一个团结的整体，作为索尼跨部门大合作的结晶，并关系到整个索尼次世代多媒体大战略的PS3将成为改革成效的集中体现。初期的艰难早已在斯特林格和久多良木健的预料之中，数十亿美元的重注赌的是整个索尼的未来。

表面上步履轻盈的任天堂实际上在进行一场更彻底的赌博，Wii的理念能否成功将直接决定任天堂的存亡。任天堂发言人皆川恭广在美联社的采访中说：“我们已经竭尽所能，成败与否乃运数使然。潮流瞬息万变，有时伟大的东西也不一定畅销。世事总是变幻无常。”

一百多年前，山内房治郎取“谋事在人，成事在天”之意成立了任天堂，现在岩田聪同样将任天堂的命运交给了苍天。

GAMES >>>

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：晴天

★ 2006 年 11 月 13 日～2006 年 11 月 19 日

1 位 战国无双 2 帝国 PS2

战国无双 2 Empires

■Koei■2006年11月16日发售■ACT■4280日元■上周排位：－



爽快的战斗仍是本作最大的特色，融合了战略性的全国统一模式也让玩家在体验杀敌快感的同时需要顾及到排兵布阵上的要点。游戏中共收录了4个历史剧本和1个虚拟剧本，"自创武将"的模式仍然健在，配合上众多追加的新物品能让玩家更加凸现自己的个性。

本周：97 170 套　累计：97 170 套

排名	游戏名	厂商／发售日	类型／价格／上周排位	本周	累计	机种
2	成人常识力训练 DS	■Nintendo■2006 年 10 月 26 日发售	■ETC■3800 日元■上周排位：1	◆本周 78722 套	◆累计 529828 套	NDS
3	口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	■Nintendo■2006 年 9 月 28 日发售	■RPG■4800 日元■上周排位：2	◆本周 68147 套	◆累计 1751043 套	NDS
4	口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスター パール	■Nintendo■2006 年 9 月 28 日发售	■RPG■4800 日元■上周排位：4	◆本周 57827 套	◆累计 1481617 套	NDS
5	星之卡比 多洛奇团登场！ 星のカービィ参上！ドロッチェ団	■Nintendo■2006 年 11 月 2 日发售	■ACT■4800 日元■上周排位：3	◆本周 52177 套	◆累计 296258 套	NDS

6 位 魔术大全 NDS

マジック大全

■Nintendo■2006年11月16日发售■ETC■3800日元■上周排位：－



游戏最大的卖点就是加入了大量魔术的实际教学，除了简单的利用障眼法来使物体出现或消失外，一些利用辅助道具才能表演的高难度魔术也会通过详细的演示完全传授给玩家。游戏中同样也准备了大量丰富的迷你游戏，在欣赏魔术表演的同时也起到了很好的调剂作用。

本周：28 215 套　累计：28 215 套

排名	游戏名	厂商／发售日	类型／价格／上周排位	本周	累计	机种
7	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006 年 5 月 25 日发售	■ACT■4800 日元■上周排位：6	◆本周 22986 套	◆累计 3416907 套	NDS
8	如龙（廉价版） 龙が如く（Play Station 2 the Best）	■SEGA■2006 年 10 月 26 日发售	■ACT■1800 日元■上周排位：－	◆本周 21154 套	◆累计 86292 套	PS2
9	更能锻炼大脑的成人 DS 训练	■Nintendo■2005 年 12 月 29 日发售	■ETC■2800 日元■上周排位：7	◆本周 19349 套	◆累计 3431357 套	NDS

10 位 火影忍者 木叶之魂 PS2

NARUTO－ナルト－木ノ叶スピリッツ！！

■NBGI■2006年11月16日发售■ACT■6800日元■上周排位：－



作为系列的最新作，本作完全再现了漫画中各种强力的忍术，对于FANS绝对拥有致命的吸引力。故事模式中玩家需要解开各种谜题来解救处于危机之中的木叶之里，而首次支持的协力系统也允许玩家和自己的好友联对战之外能够一起并肩作战，挑战游戏中的各种任务。

本周：19 277 套　累计：19 277 套

由于PS3首发游戏缺乏持续竞争力，所以本周热卖的仍然是NDS和PS2上的作品。随着《如龙2》发售日期的临近，想在这之前体验上一作的玩家也使得初代廉价版的销售成绩喜人，并再次占据了榜单前10位中的一个席位，形成了榜中一个比较有趣的现象。在还未推出之前就受到密切关注的《战国无双2 帝国》也交出了让人满意的答卷，首周逼近10万的销量也使其顺利地登上了冠军的宝座。

★ 2006 年 11 月 6 日～2006 年 11 月 12 日

排名	游戏名	厂商／发售日	类型／价格／上周排位	本周	累计	机种
1	成人常识力训练 DS	■Nintendo■2006 年 10 月 26 日发售	■ETC■3800 日元■上周排位：2	◆本周 102240 套	◆累计 451106 套	NDS
2	口袋妖怪 钻石 ポケットモンスター ダイヤモンド	■Nintendo■2006 年 9 月 28 日发售	■RPG■4800 日元■上周排位：3	◆本周 78744 套	◆累计 1682896 套	NDS
3	星之卡比 多洛奇团登场！ 星のカービィ参上！ドロッチェ団	■Nintendo■2006 年 11 月 2 日发售	■ACT■4800 日元■上周排位：1	◆本周 77949 套	◆累计 244081 套	NDS
4	口袋妖怪 珍珠 ポケットモンスター パール	■Nintendo■2006 年 9 月 28 日发售	■RPG■4800 日元■上周排位：5	◆本周 65574 套	◆累计 1423990 套	NDS

5 位 200 万人的汉字检定 彻底汉字脑 NDS

财团法人日本汉字能力检定协会公式ソフト 200万人の汉检 ～とことん汉字脑～

■IE Institute■2006年11月9日发售■ETC■2380日元■上周排位：－



因为在日本升学和就职都需要掌握大量的汉字运用技巧，因此这款针对此方面能力进行强化的汉字学习软件理所当然地出现在了榜中。软件中收录了从200万人中所抽选出来的7000道关于汉字的问题，并划分为10个等级让玩家从入门到精通，循序渐进地进行学习。

本周：33 932 套　累计：33 932 套

排名	游戏名	厂商／发售日	类型／价格／上周排位	本周	累计	机种
6	新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ	■Nintendo■2006 年 5 月 25 日发售	■ACT■4800 日元■上周排位：6	◆本周 27361 套	◆累计 3393921 套	NDS
7	更能锻炼大脑的成人 DS 训练	■Nintendo■2005 年 12 月 29 日发售	■ETC■2800 日元■上周排位：7	◆本周 24166 套	◆累计 3412008 套	NDS
8	胜利十一人 DS ワールドサッカー ウイニングイレブン DS	■Konami■2006 年 11 月 2 日发售	■SPG■3980 日元■上周排位：4	◆本周 23653 套	◆累计 112928 套	NDS

9 位 山脊赛车 7 PS3

リッジレーサー7

■NBGI■2006年11月11日发售■RAC■4800日元■上周排位：－



本作除了画面的大幅度提升外，首次引入的"自定义车身"系统不但十分考验玩家对于车辆改造的针对性，并且还能让玩家创造出更具个性的赛车，而改造所需要的资金则可以从各种比赛中获得。另外本作还对应六轴手柄的操作方式，但实际的使用效果却差强人意。

本周：21 655 套　累计：21 655 套

10 位 机动战士高达 锁定目标 PS3

机动战士ガンダム ターゲット イン サイト

■NBGI■2006年11月11日发售■ACT■4800日元■上周排位：－



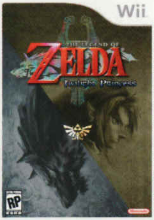
由于游戏过分强调机体的旧化和攻击时所产生的光影效果，使得游戏战斗中的实际操作总让人不太适应，别扭的视角也使得战斗的爽快感大大降低。虽然数量繁多的机体搭配上各种部件的改造仍然是本作最大的卖点之一，但是这仅仅是针对系列的老玩家而言。

本周：21 310 套　累计：21 310 套

由于本周正好赶上PS3在日本地区发售，所以首发游戏阵容中的两款作品也出现在了我们的视线中，《山脊赛车7》基于PS3的强大机能，在整体的表现上最为出色，而新加入的众多新系统也让新老玩家勇于尝试，无疑拿下了PS3首发游戏销量的桂冠。NDS上软件的销量也并没有因为PS3的发售而出现较大的波动，仍然占据了榜中的众多席位，知识型的学习软件在近期也有逐步升温的趋势。

数字飙榜

《塞尔达传说：黄昏公主》Wii 玩家的 第一 选择



▲封面上醒目地突出了本作变身这一全新系统。

11月19日任天堂的次世代主机Wii终于在北美地区展开了全面的销售，而由于在之前的宣传期就引起了广泛的关注，所以任天堂为此次主机首发准备了充足的货源。即便如此，在主机的发售当天各大卖场还是不可避免地出现了大排长龙的局面，而根据当时媒体的采访，绝大多数玩家除了购买主机所附送的《Wii Sports》软件外，都不约而同地购买了《塞尔达传说：黄昏公主》这款次世代主机上的首个大作，使其成为了Wii首发游戏中名副其实的销量冠军。下面就让我们一起来回顾一下"《塞尔达》系列"的销量数据，看看其能否在12月2日日版发售时再次凭借Wii这个极具亲和力的游戏平台创造更高的销售神话。

塞尔达系列首周销量

游戏名	发售日期	平台	销量
塞尔达传说	1986.2.21	FC	不详
林克的冒险	1987.1.14	FC	3.6万
塞尔达传说 众神的三角力量	1991.11.21	SFC	不详
塞尔达传说 梦见岛	1993.6.6	GB	5万
塞尔达传说 时之笛	1998.1121	N64	38万
塞尔达传说 梅祖拉的假面	2000.4.27	N64	23万
塞尔达传说 不可思议的果实 时空之章	2001.2.27	GBC	18万
塞尔达传说 不可思议的果实 大地之章	2001.2.27	GBC	18万
塞尔达传说 风之杖	2002.12.13	NGC	15万
塞尔达传说 四只剑+	2004.3.18	NGC	8万
塞尔达传说 神奇的小人帽	2004.11.4	GBA	9万

注：上表的部分数据由于年代关系无法估算，销量部分只统计日本地区且为约数。

2006 日本主机销量榜

HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	11月13日～11月19日	11月6日～11月12日
1	NDSL	5 614 069台	128 621台	148 174台
2	PSP	1 658 118台	16 690台	19 123台
3	NDS	1 324 112台	182台	279台
4	PS2	1 293 063台	15 068台	16 157台
5	GBA SP	226 257台	1 199台	1 320台
6	GBM	144 298台	1 037台	1 213台
7	PS3	123 738台	42 099台	81 639台
8	X360	106 161台	4 050台	3 864台
9	NGC	82 479台	514台	496台
10	Xbox	1 848台	6台	3台

如果你对排行榜有新的建议，欢迎使用Email提交：question@ucg.com.cn

TOP 10

GAMES >>>

关注欧美劲爆新作
掌握游戏流行趋势

欧美游戏排行榜

《战争机器》果然如预期一样，以高素质的画面和游戏性征服了欧美地区的玩家，发售后就获得了不俗的销量，而以明星效应为卖点的游戏仍然是欧美市场近期的主流，相信随着Wii的发售，销量榜也会出现较大的变动。

美国销量榜

★统计日期 2006年11月12日～11月18日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型		机种
1	疤面煞星 Scarface:The World Is Yours	Vivendi Games 2006年10月8日	ACT	PS2
2	麦登 NFL 07 Madden NFL 07	EA 2006年8月22日	SPG	PS2
3	学园坏小子 Bully	Rockstar Games 2006年10月17日	ACT	PS2
4	分裂细胞 双重特工 Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft 2006年10月17日	ACT	X360
5	致命格斗：末日战场 Mortal Kombat:Armageddon	Midway 2006年10月9日	FTG	PS2
6	NCAA 橄榄球 07 NCAA Football 07	EA 2006年7月18日	SPG	PS2
7	漫画英雄：终极联盟 Marvel:Ultimate Alliance	Activision 2006年10月24日	ACT	X360
8	毁灭全人类2 Destroy All Humans!2	THQ 2006年10月17日	ACT	PS2
9	疤面煞星 Scarface:The World Is Yours	Vivendi Games 2006年10月8日	ACT	Xbox
10	正义英雄联盟 Justice League Heroes	Warner Bros.IE 2006年10月8日	ACT	PS2

英国销量榜

★统计日期 2006年11月12日～11月18日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型		机种
1	战争机器 Gears of War	Microsoft 2006年11月17日	ACT	X360
2	极品飞车 卡本峡谷 Need for Speed Carbon	EA 2006年11月3日	RAC	PS2
3	世界摔角联盟 2007 WWE SmackDown!vs.RAW 2007	THQ 2006年11月10日	FTG	PS2
4	FIFA 07 FIFA 07	EA 2006年9月29日	SPG	PS2
5	模拟人生2：宠物生活 The Sims 2:Pets	EA 2006年10月20日	SLG	PC
6	职业进化足球6 Pro Evolution Soccer 6	Konami 2006年10月27日	SPG	X360
7	使命召唤3 Call of Duty 3	Activision 2006年11月24日	FPS	PS2
8	乐高星球大战2：原创三部曲 LEGO Star Wars II:The Original Trilogy	Lucas Arts 2006年9月15日	ACT	PS2
9	贝兹：永恒钻石 Bratz:Forever Diamondz	THQ 2006年11月17日	SLG	NDS
10	横行霸道：罪都故事 Grand Theft Auto:Vice City Stories	Rockstar Games 2006年11月3日	ACT	PSP

漏网之娱

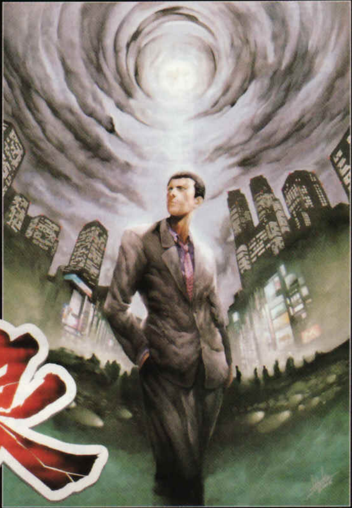


作为"《魔法老师涅吉》系列"在PS2所推出的第四作，本作在游戏画面上得到了明显的提升，而为了更加贴近原作的世界，游戏还采用了3D战斗和2D探索交互进行的方式推动游戏剧情的发展。选择不同的同伴而获得不同的能力加成仍然是战斗中决定胜负的主要因素，根据节奏按键增加攻击次数这一经典设定也得以保留，再配合上原作中大量的必杀技，游戏战斗场面显得更加华丽。除了普通版之外，游戏的"剧场版"还特别附送收录了游戏版主题曲在内的特制CD，对于系列FANS来说极具收藏价值。

游戏名称	类型
魔法老师3-[illegible]	A·AVG
厂商	发售日期
Konami	2006.11.16

孤独的男人 孤独的狼





在描写错综复杂的黑道故事《如龙2》即将发售的前夕，Capcom出人意料地公布了这款描写刑警生活的《新宿之狼》。游戏讲述的是一名刑警通过自己的方式维护一方和平与正义的故事。从目前的情报来看游戏一些设定还是比较有意思的，如果剧情方面能有亮点，还是非常值得期待的。

新宿之狼	Capcom/Y'sk		A·AVG
PS2	新宿の狼		日版
	预定2007年春	人数未定	售价未定
	对应周边未定		推荐玩家年龄未定

文 十六夜 美编 菲菲

新宿之狼



新宿的和平与正义，就由我来捍卫



"英雄"与"暴力"其实是最相称的两个名词，无数的电影、小说，当然更包括游戏都在反复地证明着这一论点。这里并没有任何贬义色彩，确实，历尽艰辛的英雄或自己或在同伴的帮助下冲进敌阵并最终战胜了宿敌，这种设定不仅在感官上刺激着作为旁观者的我们，更是帮助我们实现了深藏在心中不灭的英雄梦。

正如同类题材的电影、小说一样，游戏的主角三上英二是一个性格孤僻，暴力倾向严重的中年大叔。面对充满了罪恶与欲望的城市，英二也曾选择了警察手册上所写的方式，然而越来越多的事实最终使他放弃了自己曾经坚信不疑的东西。"我就是正义！"已经成为了他的口头禅，而对于罪犯，英二采取的是最极端的方式。虽然这让自己越来越被别人误解，甚至使自己越来越远离人群，但对于英二来说却是最有效也是最正确的方式。

本作讲述的就是这么一个彻底贯彻个人英雄主义的暴力刑警的故事。"不夜的新宿"是本作的舞台，而玩家的目的就是用自己的方式铲除罪恶，维护"魔都"的和平与正义。游戏试图从一名刑警的角度来探讨一下所谓"善与恶的区别"，游戏中对待犯人的方式甚至盘问疑犯时的话题选择都在时刻冲击着玩家的"道德标准"，难道真的为了达到目的就应该不择手段吗？



Story

不夜的街市，新宿；充满着梦想的街市，新宿；欲望与情感交织在一起的街市，新宿；正义与邪恶正面交锋的街市，新宿；魔都，新宿。秩序与混乱在这里交替占据着上风，对与错在这里并不能被简单地定义，因此只有始终贯彻原则的人才不会在这里丧失真正的自我。三上英二，被称为"新宿之狼"的男人，以自己的方式维护着自己所认同的正义。然而他究竟是新宿的救世主，还是秩序的破坏者？

©2007 Y'sk Inc. ©CAPCOM CO., LTD. 2007 ALL RIGHTS RESERVED.

追踪凶恶罪犯

在繁华的新宿街头，每天都会发生各种事件，从酒馆外醉汉间的争吵，斗殴到发生在深夜的杀人事件，都是需要玩家前往解决的。或是在巡视中偶然遇到，或是在警署的信息终端获得情报，总之，刑警的工作就是寻找事件，解决事件，而对于玩家来说，更不用在意使用什么手段，只要脑子里一直想着"找到他，抓住他"就可以了。



发生杀人事件！

▲新宿街头发生了杀人事件，接到消息的英二迅速赶往现场。虽然尸体已经被抬走，但相信在现场一定还会遗留下对破案起关键作用的线索，找到它，需要做的就是这么简单。





获得关键性线索！



▲在案发地附近搜集情报与线索，犯人的相貌特征逐步被勾勒了出来。





将犯人绳之以法！

解决街头事件



像杀人行凶这种恶性案件毕竟只是少数，游戏中玩家需要处理最多的就是各种发生在街头巷尾的"小事情"。游戏为身为刑警的玩家提供了多种解决事件的方式：讲道理摆事实地以理服人——可以；利用国家职能在事件发生前进行干涉——没有问题；二话不说先下手为强，让他们记住"新宿之狼"的名字以后不敢再惹麻烦——结果好则一切都好……除此之外，使用不同的方式解决问题，结果有可能会不同，更有可能在中途出现特殊状况甚至是牵扯出惊天大案，而决定这一切是否出现的就是玩家自己。



▲在巡视途中看到两个醉汉在街边争吵，看情形很有可能最终发展成大打出手。



用实力来解决事件

冷静地解决事件



▲在局势进一步恶化之前出示警徽表明身分，并对当事人进行说服教育。

◀在波及到周围店铺以及路人之前，先发制人将两个醉汉制服。

▼无论用何种方法，事件最终都得以解决。类似的事件以及解决方式在游戏中还有很多。



警署内的审讯



▲在调查的途中逮捕了企图逃走的偷渡者，接下来就要展开审讯了。

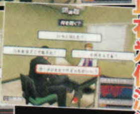
刑警并不是整天在外面风吹雨淋，在警署也有很多的工作等着玩家完成。解决在警署捣乱的家伙、录口供以及审讯疑犯，这些都是每日必做的事情。如同电影、小说所描写的一样，审讯疑犯是警察与罪犯斗智以及较量心理素质的，而本作也将这些表现了出来。游戏中玩家审讯疑犯时除了要根据情况选择问题外，更要注意疑犯的情绪波动。通过屏幕右下角的波纹，玩家能够清楚地看到当触及某些敏感话题时疑犯下意识的生理反应，而抓住这些线索就能从疑犯身上找到突破口。



老家的母亲正在为你流泪



▲通过不同的选项展开审讯，抓住对话中的漏洞寻找有价值的线索。



▲摆上一碗猪扒饭，然后语重心长地劝导——这样的经典场面同样会在游戏中出现。

压在心底的往事

正如小说、电影等同题材作品的设定一样，游戏中三上英二也背负着沉重、痛苦的过去。原本英二的性格不是现在这样，作为一名刑警，他甚至可以被称为模范。然而这一切都在一次事件过后发生了根本的改变。3年前，在一次大楼爆炸事件中，英二失去了自己的独生子三上大介，而英二的妻子也因为这件事情无法原谅他。究竟当时发生了什么令英二自责至今？相信只有到游戏中答案才能揭晓。

这片森林，哺育着我们的生命



文 玛娜　美编 菲菲

圣剑传说4	Square Enix	A·RPG
PS2 圣剑传说4		日版
预定2006年12月21日	1人	6800日元
对应周边未定		对应玩家年龄：全年龄

人、动物、以及精灵，作为所有一切生命之源的玛娜之树，围绕着它总有无数争端涌起。在国家与国家、人民与人民的争斗中，少年和少女背负起了过于沉重的命运……距前作相隔了长达11年时间的《圣剑传说4》一经推出就引起了太多关注，作为一款正统续作，本作肩负了太多外传所没有的期待和压力。经历了长久的进化，展现在我们面前的这款3D化的《圣剑传说4》带来了一个充满了新鲜感、和前作相差甚远的世界，无论是具有变革意义的"MONO"系统还是3D化都让人对其抱持了极大的好奇和憧憬。而且，在本作中故事将回到一切的原点，描述系列关键词"圣剑"和"玛娜之树"的诞生，让人十分期待故事的展开。而这次，我们就将向大家介绍在主角的旅途中占据了重要地位的角色们以及神秘的第三样武器。



Village Elder 村长

养育艾尔迪的长者

树之村的村长，长期对伊鲁加岛的传说进行研究，是一个浑身包裹着谜团的人物。十多年前，他将被抛弃在村外的艾尔迪带回家，一直当成自己的孩子养育成人，性情温和且知识渊博的他受到了村民的衷心爱戴。尽管已经75岁高龄，但村长的身体看起来还十分健壮，同时，他也是"守人"的队长。



▲对传说和文献有深入研究的村长，在艾尔迪等人的冒险之路上必然要担当起一个类似贤者的角色，在关键时候总要出现给主角以指引，因为在他的心中，深藏了太多不为人知的过往。

什么是"守人"？

所谓的守人，其实大可以把词拆开来解释为守护某样东西的人，在本作中守人其实就是一个类似自卫队的组织，为了守护伊鲁加岛不受到外敌的侵略而成立。不过在现在攻击伊鲁加岛的敌人已经不多了，事故、自然灾害、仪式等杂事成为了他们主要的工作。





▲尽管只有15岁，但是莱库斯在箭术上的修为可是很棒的，百发百中的技巧，不管是什么猎物都休想从他手中逃掉。



Lekius 莱库斯

树之村之『守人』

在树之村长大的15岁少年，和艾尔迪、莉琪亚是童年玩伴，在被称为"守人"的自卫队组织中工作，拥有和年龄不相称的强劲实力，艾尔迪喜欢亲密地称呼他为莱库。



◀游戏的途中似乎出现了什么变故，看两个人紧张的表情，将要面临的也许是一场大战？

©2006 SQUARE ENIX CO.,LTD. All Rights Reserved.

为了森林和世界，为了想守护的朋友

新武器公布 具有无限可能性的射击武器——弹弓！



在本系列中，主角可以使用各种武器，之前我们已经向大家介绍了"剑"和"鞭子"，这次公布的新武器弹弓则可以在远距离对敌人进行攻击，从而降低自己的危险。与该系列之前的惯用武器"弓箭"不同，弹弓的弹药是石子，攻击力相对来说不会太高，不过与此相对在弹数上则没有限制，只要经过练习一定会在战斗中发挥出重要的作用。

可以射击出小型石子的弹弓，在外形上看起来和艾尔迪的右手几乎融为一体，独特的设计让武器看起来非常帅气。





▲在很多时候，接近战还是有些危险，这时候就要看远距离武器的了。

将八精灵的"魂"作为子弹击出！

除了平时使用的普通石子之外，游戏中还有一种特殊弹药存在，那就是"精灵之魂"，一种宿有八精灵之魂的子弹，其威力是普通子弹远远不能相比的，在下面就让我们看看八精灵和这些特殊子弹带来的特殊效果。

火之精灵 Salamander



浑身都燃烧着火焰的精灵，其名字的含义是"火蜥蜴"，它的能力是让敌人和MONO燃烧起来。



▲看到冰块了，火之精灵发射！



◀先将箱子点燃，然后利用燃烧的箱子攻击敌人也可达到同样的效果，攻击方式十分多变。

水之精灵 Undine



拥有水的力量，以人鱼的姿态出现的精灵，使用拥有水之精灵能力的子弹，可以将目标冻成冰块。



◀将敌人冻成冰块。



八精灵到底是？

所谓的八精灵，就是构成世界的元素"水"、"火"、"风"、"土"、"树"、"暗"、"光"、"月"等精灵，在"《圣剑传说》系列"中一直占据着重要的地位，本作中这些精灵又担任了新的角色。



▲在高台上发现敌人了！为了不被占据有利地形的敌人欺负，还是先把他们吹飞吧。

Point1 寻找精灵的目的是？



▲这就是风之精灵，不知道在哪里才能和它相遇。

在法·蒂鲁大陆上居住着各种精灵，我们必须在世界各地中寻找到这些精灵才能够使用"精灵之魂"。在这个广大的世界之中，精灵们究竟身居何处？如何才能寻找到全部8个精灵？这将是我们即将面对的难题。

风之精灵 Ginn



给人的第一印象是表情相当平静沉稳，掌握了风之力量的吉恩形象应该是来自于神灯，它的精灵之魂可以将目标吹飞。



土之精灵 Gnome





▲利用吸引能力吸引MONO攻击敌人，这也是在游戏中经常会用到的技巧。



土之精灵有一个典型的矮人造型，它的精灵之魂命中目标后，可以将敌人或MONO吸引过来。

Point2 引发各种异常状态



▲确认子弹命中后，乘敌人没有防备时出其不意给它一击。

在精灵之魂命中敌人后，根据不同的精灵，敌人将陷入中毒、失明等对应的异常状态，给我们的战斗带来极其有利的影响。在强敌出现的时候，合理利用这些异常状态就尤为重要了。

树之精灵 Dryad





◀树之精灵的子弹，可以用来阻止行动迅速的敌人行动。

▼让敌人陷入沉睡之中，然后利用这段时间好好收拾他们吧。



拥有树之力量的精灵，可以使怪物在一定时间内陷入睡眠状态，利用这个力量应该可以很快得到各种徽章。

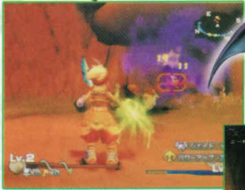
Point3 发射的弹数有限制



▲在游戏中可以得到的精灵之魂是十分珍贵的，一定要慎重的使用才可以喔。

"精灵之魂"与普通石子不同，可以使用的弹数是有限制的，所以让每一发精灵之魂都发挥出自己的效果是一件相当重要的事，什么时候应该使用，什么时候不该使用，合理安排才是游戏顺利进行下去的关键。

暗之精灵 Shade







◀陷入中毒状态的敌人，HP正在慢慢减少。

由一个巨大的眼睛和一对恶魔之翼组成的暗之精灵，其名称的含义为"影子"，它可以使敌人中毒。

光之精灵 Wisp





被耀眼的光芒笼罩全身的光之精灵，就像闪光弹一样，使用它的精灵之魂可以达到闪花敌人眼睛，短时间内失去视力的效果。



◀和树之精灵一样，光之精灵也可以达到让敌人停止行动的效果。

月之精灵 Luna





月之精灵有一张相当可爱的如同幼女般的脸，拥有月之精灵能力的特殊弹会使敌人陷入混乱状态。

进阶篇 三种武器的组合使用

遇到远处的敌人就用鞭子和弹弓，遇到耐打的敌人就用剑，根据敌人的类型切换使用的武器，在之前的作品中我们似乎都已经习惯于这样的战斗，但是在本作中，这种循规蹈矩的方式或许不怎么实用，因为现在我们所面对的是一个号称"只要你觉得路边的东西能移动，它就能移动"的全新世界，是一个山道上的石子也可以用来攻击敌人或是产生互动的世界。所以在这里，首先你要知道，就算只是一个敌人，也可以几种武器轮着上。

剑+鞭子





▲丢到远远的地方，就不用担心敌人的反击了。

鞭子+弹弓





▲使用特殊弹让敌人着火，这种攻击的成就感可不一般。

剑+弹弓





▲浮空的敌人自然无法避开弹弓的攻击。

剑+鞭子+弹弓







◀▲将三种武器结合在一起使用，这算是相当高段位的技巧了。

进阶篇 MONO还可以这样使用

在本作中，MONO可以与我们产生无数种可能的互动，抛弃掉"《圣剑传说》系列"固有的印象，只要觉得某样东西看起来可以用，就尽情地用各种方法使用吧！



▲跳到可以乘坐的蘑菇上去，像开车一样使用鞭子控制方向，巨大的移动凶器诞生了！





▶在高崖的旁边有一根大柱子？用鞭子把它拽过来就可以借着东风跳上山崖了，看到敌人错愕的表情了么？





◀▼MONO还有更多的用法，让我们仔细发掘吧！







作为目前X360上真正意义上的日式RPG的大作，《蓝龙》肩负着振兴X360在日本市场的重任。拥有坂口博信、鸟山明、植松伸夫的超豪华阵容已经预示着这款游戏已经步入了一线大作的行列，从目前公布的情报以及TGS的试玩结果来看，很多玩家对这款游戏是很满意并充满了期待的。在如今这个RPG也越来越复杂化的今天，《蓝龙》那简明的系统、清新的画面给人很复古的感觉，也许我们会在这款游戏上找回失去的记忆也说不定哦。

蓝龙	Microsoft/Mistwalker		RPG
X360	BLUE DRAGON		日版
	预定2006年12月7日	1人	6800日元
	对应Xbox LIVE		对应玩家年龄：全年龄

文 邪魔天使　美编 NINA

战斗的主角是主人公们



修&龙





佐拉&杀手蝙蝠





一骑当千的力量 勇猛的龙

失去双亲与爷爷一起生活的少年修，其“影子”是龙，粗大的角与强健的翅膀是其最大特征，战斗中它是修最值得信赖的伙伴，也是攻击的主力，相信在游戏中会非常活跃。

冷酷敏捷的 杀手蝙蝠

聪明性感拥有姣好容貌的佐拉作为队伍中惟一的成年人，其“影子”是一只巨大的杀手蝙蝠，它的耳朵也戴有与佐拉一样的巨大耳环，在队伍中与修同样是攻击的主力。

©2006 BIRD STUDIO/MISTWALKER,INC. All rights reserved.
©2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.

《蓝龙》单曲CD

喜爱游戏音乐的玩家请注意了，在《蓝龙》游戏发售前会先行发售游戏的主题曲以及插曲的单曲CD，这也是植松伸夫最新音乐系列的第一弹。请大家注意两张单曲CD的封面，你会发现风格是成对的。

《蓝龙》主题曲



《私の泪(みず)と空》
川澄绫子

发售日：2006年11月22日
售价：1155日元(含税)

《蓝龙》插曲



《Eternity》植松伸夫 with 伊安·吉兰

发售日：2006年11月22日
售价：1155日元(含税)

的"影子"





吉洛&米诺陶洛斯

有着冷静头脑的米诺陶洛斯

相对于修的莽撞，吉洛则是个头脑清晰、处事冷静的少年，总能制定出周密的计划。他的"影子"是米诺陶洛斯，是个有人的身体的古代贤者。与吉洛一样，米诺陶洛斯在战斗中也很冷静，总是静观其变，以最有效的方式支援着所有人。





克尔珂&凤凰





翱翔天空拥有优美之翼的凤凰

克尔珂是修与吉洛青梅竹马的好友，希望成为去世的父母那样的医生，其"影子"是凤凰。正如凤凰又称为不死鸟一样，克尔珂在队伍中主要担任回复和支援的角色。





拥有勇猛之魂的凶猛剑齿虎

马尔玛洛是一个恶魔族的少年，在队伍中总能以他乐天的性格影响着所有人，是队伍中的气氛调节者。他的"影子"是剑齿虎，拥有锋利的爪子，是队伍中的攻击中心。

马尔玛洛&剑齿虎

FIELD地图


修



防护盾

防护盾是在地图上使用的地图技巧，打开防护盾后如果接触到比较弱的敌人的话那么该敌人就会直接被打倒，而不会切入战斗，这也是在迷宫中能够快速移动的实用技巧之一。

防护盾不仅可以直接击碎那些低等级的敌人，而且打开防护盾后那些低等级的敌人会直接跑掉，这也给玩家让开了道路。当然，玩家也可以操纵角色去追，不过逃跑中的敌人是很难追上的，因为逃跑速度比平时移动的速度要快，也许为了追一个敌人可能追上数分钟也说不定，所以敌人逃跑了最好就别追了，那是浪费生命和时间。而面临强敌时强敌是不会逃跑的，这时反而要注意它们会主动发动进攻，被敌人主动碰到背部就会进入被先制的状态。另外，战斗中还要注意敌人之间的关系，如果碰到关系很好的敌人的话，它们的配合会很好，这就要更加注意了。

战斗之前就开始的头脑战



▶ 利用锁敌光环可以选择与哪个敌人战斗，认真考虑好敌人关系，即使与全体敌人作战也不会不利的。

集中遇敌，同时讨伐

在地图上按×键如果碰到敌人的话就会切入战斗，并且我方还处于先制的状态，而当怪物从后方接触到我方时就会进入不意打的被先制的不利情况，所以在迷宫中一定不能掉以轻心。而在迷宫中有的敌人也有地图技，被这些技巧打中的话即使不进入战斗也会受到伤害。另外，如果打开了锁敌光环，那么进入环里的敌人是可以选择性遇敌的，而如果碰到关系不是很好的敌人时可以选择与它们同时遇敌。如此丰富的遇敌方式也是《蓝龙》的一大特色。

攻略的关键就是你自己



▶ 当同时遇到关系不好的敌人时敌人之间有可能发生自相残杀的情况，这对战斗是非常有利的。


克尔珂

直击坂口博信


坂口博信
Hironabu Sakaguchi

——游戏序盘的动画看上去非常棒，是CG吗？

坂口博信（以下简称坂口） 这些动画都是经过了即时演算处理的，我们要的就是这种效果，就是让玩家不知道这到底是CG和即时演算，因为实际游戏中的人物和动画中是一样的，这样在处理过场时就显得很自然。

——有什么区别完全看不出来呢。

坂口 不仅是你，就是开发人员有的也区分不出来。（笑）

——能否简单介绍一下游戏呢？

坂口 好。游戏采用的是可见式遇敌的方式，所以很方便，有的怪物看到你可能会逃，而有的则会追上来。战斗方面本作是很正统的选项式战斗，大家可以使用物理攻击、魔法、蓄力等行动来进行战斗。蓄力虽然会让行动顺序靠后，但威力很大，而魔法蓄力则可以让魔法的攻击范围增加。

战斗部分当然是用影子作战是亮点了，而且敌人也有很多是体积很大的，面对这样的敌人，自己会显得很小，所以给人视觉上的冲击很大。

——会有召唤魔法吗？

坂口 有。使用召唤魔法时影子会实体化，并使出华丽的攻击。成长系统方面本作采用的是转职系统，通过转职来学会更多的技能，而组合的数量也会随之增加。也就是说角色能力会根据玩家的不同而产生变化，这也让游戏的自由度增加了不少。比如克尔珂是个看上去很柔弱的女孩子，但你可以强化她战斗的方面，让她成为一个暴力女。（笑）

——游戏采用的是地图可见式遇敌，该游戏有什么特点呢？

坂口 这款游戏的地图可见式遇敌有一些改变，比如在地图上走的时候怪物会使用远程攻击，而我们也可以把这些攻击反弹回去。还有就是敌人关系的设定，如果故意与关系不好的敌人同时遇敌那么它们可能会搞内讧，然后我们就在旁边看好戏、捡漏就可以了。

——游戏完全再现了鸟山先生的原画呢。

坂口 的确如此。游戏中不仅人物、背景、村庄都很有鸟山先生的风格，这也是拜次世代强大机能所赐。游戏制作人中有很多人是鸟山先生的忠实FANS，包括我在内。（笑）有次他亲自到开发部来，让整个开发部陷入了疯狂兴奋的状态。

鸟山先生将所有的建模都看了一遍，而鸟山先生对于3D是很有见地的，所以在很多细微的地方都进行了修改。

另外就是游戏LOGO是重新画的，当时我问他《龙珠》、《阿拉蕾》的LOGO都很好，如果先生由先生来画就太好了，结果他爽快地答应了，而且根据他自己的爱好，还加上了游戏名称的片假名。



BATTLE战斗

即使面对再巨大的敌人 只要“影子”在就无所畏惧



《蓝龙》有一个很明显的特点就是怪物中有很多都是体形巨大剽悍的，而我方的“影子”也很高大，所以当两个巨物面对面对拼时，那场面的火爆程度可想而知。在战斗中角色在攻击时还会插入表情特写，借助X360强大的机能，游戏中不仅完全再现了鸟山明人物的特点甚至连衣服的飘逸感也重现了。巨大的怪物与面对它的角色，从整体上来看非常有统一感，而技与魔法的表现也非常华丽。

▲攻击顺序会在画面的左上方显示出现，但是游戏中还存在“蓄力”攻击以及打乱顺序的招式，因此人物战斗顺序的调整非常重要。



◀游戏中有许多拥有压倒性体积和重量感的BOSS，给人的视觉冲击非常强。



必杀“蓄力”攻击

让自己的行动顺序变慢、然后使出与会心一击威力差不多的“蓄力”攻击是战斗时的重要要素，另外，不仅是物理攻击，魔法攻击同样可以“蓄力”，而且蓄力之后还有可能发生变化，当然，攻击力自然是会上升的。

“蓄力”有蓄力槽的设定，但蓄力时间的长短是由玩家自己来决定的，一般来说蓄力的量越多行动顺序就会越慢，但是威力也越高，可以说蓄力能左右整个战局，特别是在某些特殊情况。比如在下个敌人攻击前要回复同伴的话就短时间蓄力，而全部角色处于濒死状态的话那么就可以多蓄一点力使用全体回复。当然，虽说蓄力会延长下次行动的时间，但如果角色本身速度很快的话，即使使用蓄力那他的行动顺序也有可能在其他角色前面。



▶吉洛的速度非常快，即使发动了攻击，下一个回合也比克尔珂的行动要快。

直击植松伸夫



植松伸夫
Uematsu Nobuo

——这次参与Mistwaker的两款X360游戏的音乐制作，所有曲子都是由您一个人来制作么？

植松伸夫（以下简称植松） 是的，说起来我已经好久都没有一个人制作一款游戏的所有曲子了，所以这次很高兴。如果很多人做的话虽然各种人才能让作品的内容显得很丰富，但在作品的整体感觉上比较难把握，而一个人做的话就容易了许多。

这次《蓝龙》音乐的主题是“POP（即流行音乐）”，我做起来基本上还是很高兴的，不过以前做最终BOSS的主题曲事总是很伤脑筋，因为要写很长的曲子，大概要十几分钟，这次也一样，不过这次最终BOSS的主题曲采用的是带有摇滚乐风格的混声合唱，歌词是日语，还是坂口写的哦。

——这次总共作了多少首曲子呢？



植松 最初阶段决定的是有50多首，之后不断增加，最后算上单曲一共有70多首。

——但70多首作起来还是很辛苦吧？

植松 我倒觉得很高兴，当然，也有辛苦的成分，毕竟自己已经好久没独自创作了，而作为一个创作的工作，所花费的时间以及积累的时间都是有必要的。正因为是《蓝龙》，所以有很多问题，不过反过来说这也是一次机会，因为我能创作更多的作品。

新作短波

主持人语

随着Wii的发售，新一轮的次世代主机大战正式拉开了帷幕，就目前来看很多玩家还是持观望的态度，到底购入哪台主机这个问题还会烦恼他们一阵子。但是，X360上连续的三款日式RPG作品估计会让某一部分玩家心中的天平有所倾斜，毕竟《蓝龙》、《失落的奥德赛》、《肖邦之梦 信赖铃音》足以让很多玩家心动。不过对于那些手头上还有些拮据的玩家而言也不必太担心，PS2等主机暂时还不会退出历史舞台，相反在这个时期也将市佳作频出的时候，想想SFC、PS哪个不是在末期大作频繁？而且在短时间内次世代主机上还没有太多的游戏，现今的主流机种依旧会在市场上扮演主角的角色。

汲取更丰富的游戏信息 开拓你的游戏视界

FIRST LOOK

本期注目游戏



口袋妖怪 战斗革命



失落的统治 魔窟皇帝

Alan Wake | ACT | X360

Alan Wake | Microsoft | 美版 | 发售日未定

画面最惊人的心理惊悚游戏！

几年前Remedy公司的一款《马克思·佩恩》将《黑客帝国》的耍酷效果成功带到了游戏中，并且该作本身在画面上也很值得赞赏。现在Remedy正在开发的《Alan Wake》将会是一款画面更加惊人的游戏。《Alan Wake》是一款“心理惊悚动作游戏”，游戏主角是一位叫做Alan Wake的恐怖小说家。有一天，Alan的未婚妻失踪，在他的小说中所描述的恐怖故事似乎正在变成显示。本作最让人赞叹的地方就是出色的画面效果，Remedy希望通过天气和氛围烘托恐怖气氛。光纤是本作的一个重要元素，光的亮度会对主角的行动产生影响。有趣的是，作为一款恐怖游戏，本作的很多场景却是阳光明媚，在这种环境下Remedy会给我们带来怎样的恐怖元素？



▲与《孤岛危机》一样，本作大量采用了HDR效果，可以看到，场景的光照十分充足。







▲天气变化带来的恐怖感觉是Remedy试图传达的要点，同样一个场景在不同的天气条件下会给人带来完全不同的感受。

[文：星夜]

用可爱创造奇迹

碧空的新星 娜洛卡·弗兰卡发明工房记2 | AVG | PS2

碧い空のネオスフィア～ナノカ・フランカ発明工房記2～ | 日本一 | 日版 | 预定2007年第一季度



故事概要

在广阔的大地之上存在一个使用“E技术”发展起来的空中王国，在经历了数十年前的“世界统一战争”后，为了改变王国逐渐衰败的现状，王国中的贵族提出了邀请传说的大工匠普洛斯佩罗·弗兰卡使用他独特的创造天赋进行王国复兴的计划。而就当众人为迎接这位传说中的工匠而做好万全准备之后，出现在众人面前的却是他的孙女娜洛卡·弗兰卡，究竟她有什么样的本事能够代替自己的爷爷完成复兴空中王国的大业，一切都掌握在玩家自己的手中……



CV：川澄绫子

世界最强天才发明家普洛斯佩罗·弗兰卡的孙女，代替自己的爷爷担负起了复兴空中王国的计划。性格天真，对待任何事情总能显现出乐观的一面，拥有常人所无法比拟的发明创新才能。



CV：小杉十郎太

娜洛卡的得力助手之一，是普洛斯佩罗根据古代“E技术”所创造出的人工生物，拥有极高的智能，曾在“世界统一战争”中担任潜入敌后获取情报的工作。



同样是由普洛斯佩罗根据“E技术”所制造的强力机械，绝对服从娜洛卡的任何命令，由于搭载了大量最新技术的机械部件所以能够轻松胜任修建高级房屋的巨大工程，甚至连运送大量的建筑物资也可以利用其独有的“变形模式”来完成。

基础系统公开

游戏最终目的需要玩家在1年之内恢复天空都市原有的繁华，而通过在天空都市的各个地点收集材料并发明新道具则是推动都市发展最基本的方法，适时的将新道具卖给商店并进行流通，就会慢慢使整个都市的经济得到完全的复苏。游戏中的一天分为清晨、中午、夜晚三个阶段，不同的指令所消耗的时间也不尽相同，如何有效地分配每天的工作内容对于玩家来说也是不小的考验。

[文：晴天]



▲每次获得新道具就会领悟新的合成配方。



▲根据所获得的配方就能生产出各种道具。



▲将几种材料进行组合来获得新的合成配方。



▲PS2版所追加的全新要素，在工房内选择“造成”指令就可以利用天斩来改变空中王国的建筑布局。。

缉毒特警 | ACT | PSP

Chili Con Carnage | Eidos | 美版 | 预定 2007 年第二季度

《GTA》墨西哥版降临！



▲除了城市外，玩家还将进入墨西哥的乡村战斗。

Eidos 曾经在 PS2 和 Xbox 上推出了一款《缉毒特警》，由于其贩毒题材而备受争议，如今这款游戏将会在PSP上推出。本作以更强的动作性替代了家用机版原作的自由风格，其关卡规模更小。本作讲述的是一个不同的故事，不过主角仍然是原作的Ramiro Cruz，故事背景也仍然发生在墨西哥，主角为了父亲的死而发誓复仇。游戏采用了类似《黑客帝国》的子弹时间动作系统，并且这种战斗技能是没有使用次数限制的。Ramiro Cruz 总共有 270 多种动作，每一次杀敌机会积累连续技槽，杀死 5 人后就可以发动连续技，能够一下子杀死整个房间里的所有敌人。并且 Cruz 还有让时间倒退 15 秒的能力。本作还有多人游戏模式，有一种多人模式是类似《街霸方块》的方块型游戏。 [文：星夜]



▲表面上看本作又是一款 "GTA Like" 的游戏。



▲瞬间干掉数十人可获得高分奖励。

零之使魔 小恶魔与春风的协奏曲 | AVG | PS2

ゼロの使い魔 小悪魔と春風の協奏曲 | MMV | 日版 | 2006 年 12 月 21 日

从今天开始，我就是你的主人！

长相可爱的少女魔法使露易丝，因为自己在魔法学园的学习中没有一次成功过，所以被同学们戏称为"零之露依斯"。而她更是在一堂召唤课上，破天荒地将地球上的日本高中生平贺才人召唤到了异世界哈尔凯尼亚里。面对突然出现的谜之美少女，满心疑惑的才人在听她讲完召唤契约内容之后，遭遇了突如其来的强吻……之后，他的手背上浮现出了不可思议的纹章，才人就这样莫名其妙地成为了露易丝的使魔。以全寄宿制的托丽斯汀魔法学院为舞台，"主人"与"使魔"之间又爱又恨的感情所编织成的幻想浪漫冒险就这样展开了……



▲随意鞭打自己使魔的露易丝。



▲主人也有温柔的一面，不过依照原作剧情似乎是因为某种药物影响？

自山口升的小说《零之使魔》在今年夏天被改编为动画后，也将要在今冬以AVG的形式游戏化了。游戏将以动画版为基础，讲述主人公才人和露易丝在魔法学院里发生的一系列有趣的故事。在学院里除了能够遇到各种角色外，还会学习到一些魔法技能，这些会使用在突发的战斗中。 [文：十六夜]

即时战略泰斗开创家用机RTS新时代！

命令与征服 3：泰伯利亚之战 | RTS | X360

Command & Conquer 3 Tiberium Wars | EA | 美版 | 预定 2007 年第一季度



▲在即时战略类游戏中，如此壮观的爆炸场面实在不多见。

《命令与征服》(C&C) 是即时战略类游戏的泰斗级作品，曾多次尝试在家用机上推出，但都因为操作性问题而令人失望。但随着《光环战争》等作品的公布，今后即时战略类游戏在家用机上将会与当初的FPS一样越来越流行。由Westwood原班人马构成的EA洛杉矶制作室目前也正在进行这一方面的尝试。

《命令与征服 3：泰伯利亚之战》故事发生在《火焰风暴》之后，GDI努力控制泰伯利亚物质的蔓延，而Nod兄弟会却试图利用泰伯利亚统治世界。泰伯利亚虽然有着强大的能量，成为人类的主要能量来源，但同时也对地球环境造成了毁灭性影响。到了 2047 年，地球上已经有超过 80% 的地区无法居住，预计再过 80 年，整个地球将会毁灭。地球上惟一适合居住的地方被称为蓝色地带，由 GDI 掌控；在蓝色地带之外，是受到泰伯利亚辐射波及的黄色地带，由 Nod 兄弟会统治。为了夺取富裕的蓝色地带，Nod 兄弟会向 GDI 发动了攻击，先是轰炸了位于费城的指挥中心，然后入侵到 GDI 的所有要塞。全方位的战争就此开始。

作为一款次世代主机的即使战略游戏，《命令与征服 3》有着出色的画面。本作采用了 BFME2 引擎，对微粒效果进行了大幅改良，其所表现出来的视觉效果是壮观而真实的爆炸、烟雾等效果，游戏中战场氛围瞬息万变，经常有泰伯利亚产生的离子风暴，玩家可以通过技术手段让对手的基地出现离子风暴，给予其毁灭性打击。本作有"战争剧场"、"征服全球"等模式，玩家可以自由选择任务顺序，游戏的发展将因此发生变化。 [文：星夜]



◀"《C&C》系列"经典的控制界面，熟悉该系列的玩家应该可以很快上手，不过关键还是在于 EA 将如何让玩家用手柄进行方便地操作。

▼本作的战场环境相当复杂，对于细节的描绘已经可以与 FPS 游戏媲美。



◀毕竟是发生在未来的战争，游戏中自然少不了各种巨大的机器人参战单位。

存在感待定的女主角登场

鬼泣 4 | ACT | PS3

DEVIL MAY CRY 4 | Capcom | 日版 | 预定 2007 年内

TGS 前昔公开大量情报的《鬼泣 4》近日又有后续消息，主要集中在 TGS 宣传影像（TGS 合刊 DVD 中有收录）中出现的神秘歌姬身上。此次，将会为各位公布她的身分。而武器方面，新主角尼禄所持的手枪名称和性能也已确认。关注本作的玩家看以下内容时千万别眨眼。



在宣传影像中有不少镜头的谜之女子名为姬莉叶（Kyrie），其身分为尼禄所属的魔剑教团团长的妹妹，也是教团重要祭典“魔剑祭”中献唱的歌姬，我们可以将她理解为教会的“圣女”。在但丁袭击魔剑教团时，姬莉叶也自然成为了他的攻击目标……做为《鬼泣 4》的女主角，姬莉叶的实际年龄要比尼禄大一些，对于举目无亲从小在教会中长大的尼禄来说，她是个亦姐亦母的角色，因此她与尼禄是恋人关系的猜测目前并没有依据。不过若是如此，姬莉叶仅以一个姐姐的形象出现，会不会在游戏中成为一个过场人物而缺乏存在感呢？期待剧情方面中会出现峰回路转的瞬间吧。



▲在《鬼泣》四部作品的女主角中，姬莉叶的容貌只能排第三，她究竟是剧情中的关键还是龙套角色目前还不好说。



▲横眉冷对着但丁的尼禄将姬莉叶护在身后，可见姬莉叶并非战斗型角色，如果没有点姐弟恋的噱头，恐怕很难给玩家留下印象。

▼ 姬莉叶的写实造型与设定原画相比区别较大，圣女的高贵气质没有完全展现出来，可能正式版中会有所调整。



[文：胜负师]

武器情报补完

在第 161 期的《鬼泣 4》前线中，我们已经介绍了尼禄所持的大剑“绯红皇后”（Red Queen），而他的配枪终于也公布了正式名称。这把大口径左轮手枪名为“湛蓝蔷薇”（Blue Rose），是由尼禄自行改造的，有着双枪管的个性化设计，可同时发射两颗子弹，枪身上刻有华丽的蔷薇花纹。由于魔剑教团向来以剑为尊，对枪械十分轻视，因此教团中只有愤世嫉俗、特立独行的尼禄使用枪只，在战斗中主要起到的是辅助攻击或牵制敌人的作用。



次世代上登场的口袋旋风

口袋妖怪 战斗革命 | RPG | Wii

ポケモンバトルレボリューション | Nintendo | 日版 | 预定 2006 年 12 月 14 日

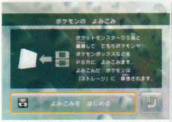
气势磅礴的战斗场景，3D 所表现出的华丽战斗让这款首次在次世代上推出的“《口袋妖怪》系列”最新作在还未发售之前就吸引了大多数 FANS 的眼球，而作为本作核心系统的“网络对战”则借助全新的平台得到了大幅度强化。综合以上的众多革新元素，相信本作一定会为加快 Wii 在日本的普及速度贡献出巨大的力量。

自己独有的战斗执照

每位玩家进入游戏的第一件事情就是创造这张独一无二的“战斗执照”（バトルパス），在这里你可以根据自己的喜好进行服装的搭配，当然，一个响亮的名字也是不可或缺的，只要你能充分张扬自己的个性，那么对手就会在第一时间对你留下深刻的印象。

Step 队伍结成

首先玩家需要使用 Wii 和 NDS 版《口袋妖怪 钻石·珍珠》的记录进行联动，如此便可在 Wii 上使用自己培育出来的强力同伴组成最初的战斗队伍，虽然每张卡片上只能储存 6 个同伴的信息，但是游戏总共提供了 32 个卡片供玩家选择，根据对手的阵容改变自己的出战队伍才能增加获胜的几率。





▲如果不想创建太多的卡片，游戏也支持覆盖当前卡片中的同伴信息，将自己的队伍保持在最强状态是很有必要的。

Step 2 造型设计

所谓“人靠衣装、佛靠金装”，如何利用游戏中提供的大量服饰穿出自己最喜欢的风格对玩家来说绝对拥有致命的吸引力。在这里玩家可以设计包括卡片的背景图案、服装、姓名等在内的多种资料，如果只是随随便便地应付了事，要想吸引到别人几乎是不可能。





▲换装部件分类繁多，从流行到复古应有尽有，不知道游戏会不会因此而收取额外的费用呢？

[文：晴天]

崭新的战斗舞台

从官方目前所公布的三个战斗场景来看，整个画面的光影效果起到了很好的气氛烘托作用，不知道实际游戏中的画面又会是怎样的呢？



▲充满梦幻感觉的游乐场，连周围的各种游乐设施的造型也是似曾相识。



▲在茫茫大海中矗立的小岛，从高处流下的瀑布十分壮观，地形会对战斗产生影响吗？



▲在夕阳笼罩下的废墟，之前在这里到底发生过什么事情呢？

冒险者们，探索神秘的迷宫吧

失落的统治 魔窟皇帝 | A·RPG PSP

Lost Regnum 魔窟の皇帝 | Ertain | 日版 | 2007年1月25日

这是继《瓦尔哈拉骑士》后在PSP上推出的又一款以迷宫探索为主题的原创RPG，玩家将在四名角色中选择一名进行冒险，游戏中迷宫采用自动生成的方式，每次进入都会发生变化。另外，作为一款A·RPG，角色的动作、技能都很丰富。现在就让我们一起进入神秘的迷宫，一同冒险吧！

四名主要角色

高地战士



主要技能	
技名	指令
气合突	模拟摇杆＋△
上斩	跑动中△
升龙斩	△→□→△（蓄力）
地突	□→△→□（蓄力）

拥有超群的破坏力，使用威力强大的双手剑，攻击范围广，能够很轻松地进行范围攻击。

黑暗女战士



使用咒术的女战士，如果使用好其独特的技巧能适应各种战斗。

主要技能	
技名	指令
水面蹴	模拟摇杆＋△
钩爪	跑动中△
狼牙	△→△→□
破邪双掌	△→□→△

角斗士



使用二刀流的灵敏剑士，身体灵活，擅长一击脱离的战术。

主要技能	
技名	指令
手肘突	模拟摇杆＋△
范围斩	跑动中△
抗打	△→△→△
剑舞	△→□（蓄力）

亚马逊女战士



以弓箭为主要攻击方式，能从远距离攻击对手，但不擅长近战。

主要技能	
技名	指令
箭刺	模拟摇杆＋△
上踢	跑动中△
狙击	△（蓄力）
三矢上演	□→□→△（蓄力）

迷宫探索 活用技能让战斗更有利

所谓技能就是每个战士所拥有的独特的攻击技巧，有一发强力型技能也有增加自身能力的技能，活用这些技能会让自己在战斗中更有利，但是要注意使用技能的时机。



▲技能可以装备4个，根据迷宫的特点可以进行自由组合。

武器精炼与道具交换

装备强化

如果在迷宫中找到道具可以用合成素材与其进行合成，如果组合得当的话还会出现“祝福”等附加效果，性能还会进一步提升。





▲选择需要强化的道具，当然是将强力道具进行合成了。







▼要交换某个道具就要达到布拉德的要求，有的珍贵道具所需要的交换条件也是很高的。

道具交换

在迷宫中找到的消费型道具可以与行商人布拉德进行交换，交换道具中有合成用的珍贵道具，所以积极的交换也是强化自身的一个有效途径。［文：邪魔天使］

勇者，用你的手去创造奇迹吧！

勇者斗恶龙 神剑：假面女王与镜之塔 | A·RPG Wii

ドラゴンクエストソード 仮面の女王と鏡の塔 | Square Enix | 日本 | 预定2007年春

相信大家对当年那款挥剑砍怪的《剑神》还记忆犹新吧，现在同样是以《勇者斗恶龙》为题材的《勇者斗恶龙 神剑：假面女王与镜之塔》在之前的犹抱琵琶半遮面后终于向各位玩家显出了真身。说实话，这个游戏就是为Wii的特殊控制方式量身订作的，这种体感式RPG我们之前接触得并不多，再加上“勇者斗恶龙”这一题材，看来又会是一款玩家们争相购买的话题性作品。

冒险舞台——阿尔索德王国

阿尔索德王国是玩家扮演的勇者所冒险的舞台，游戏始于建造在小岛上的阿尔索德城，这个世界有葱绿的草原、茂密的森林，按照传统RPG那样，玩家在城里收集情报、更新装备、购买道具，然后到世界各地冒险。





▲在阿尔索德城有一座高耸入云的高塔，这难道就是副标题中所说的“镜之塔”么？

激烈的战斗

面对各种各样的敌人，玩家惟一要做的就是利用手中的遥控手柄如何将其打倒，玩家可以防御，然后看准时机攻击敌人的破绽，可以说本作完全运用了Wii的遥控手柄的所有功能。斩击分为横斩和纵斩，甚至还加入了斜斩的概念。另外，挥动遥控手柄并不需要用多大的力，因为手柄的反应非常灵敏，只要轻松挥舞就会发挥效果。

魔法攻击

说到《勇者斗恶龙》咒文是必不可少的，但这样一款以动手为主的游戏中如何使用咒文是一个问题，不过大家请注意画面右下方的“菜单”标志，可能是用菜单选择，当然，最刺激的自然是自己点某个按键发了，这样真的就像一名魔法剑士在实际战斗了。

连续攻击

游戏攻击的基本方式就是斩击，纵、横、斜，三种方向的斩击可以让玩家更加随心所欲地“草割”敌人，另外，游戏中还有连击的设定，不知道要达成99连击需要消耗多大的体力……



▲画面下方会显示体力和级别，但那个剑形的槽太奇怪了，难道是必杀槽？

盾防

面对敌人的进攻我们不可能只有硬扛，游戏中有盾牌的设定以此来防御敌人的进攻，不过需要注意的是敌人的进攻轨迹不是固定的，玩家需要随时注意画面上提示的防御点，只有将盾挡在那里才能防住。［文：邪魔天使］





▲在与某个敌人作战时也要注意周围的敌人，说不定什么时候它们就会乱入。

GOLDEN EYE CROSS REVIEW



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

最近发售游戏的多视角评价

黄金珍藏×2 热血推荐×5 栏目主持 ACE飞行员

继11月11日PS3闪亮登场后，19日的Wii也终于发售了，三大主机将开始新一轮的战争。在本月的2款"黄金珍藏"游戏中，《塞尔达传说 黄昏公主》自然是万众瞩目的焦点，游戏素质无庸致疑。而PSP的年末大作《圣女贞德》首周销量不是很理想，但其精致的游戏制作确实值得肯定！但与《圣女贞德》相反的则是《JUMP漫画终极明星大乱斗》，虽然这游戏没啥游戏性可言，但凭借众多热门漫画角色的号召力，它的销量居然还不错……另外，《超级猴球：香蕉闪电战》里的50个迷你小游戏，实在是让人玩不过来啊。

塞尔达传说：黄昏公主

黄金珍藏



画面 音效 系统 总分 29

这是一个值得从黄昏玩到黎明的游戏。

多边形

这是一款不容置疑的游戏，虽然任天堂极不厚道地为了给Wii保驾护航而不惜把她拖到这个时候才发售，但这反而使得游戏显得更加醇厚。**新的操控方式给游戏带来了更多的体感体验**，而这种奇幻感觉的画面也让游戏的世界观成熟起来，游戏的谜题依然经典，只是难度上可能会麻烦一下玩家。

GOUKI

游戏开始，你就要帮邻居找找猫或者解开几个小谜题什么的，让你很容易就会融入到《塞尔达》的世界里，**开篇宁静与安详的气氛与而后的暗黑故事主线形成强烈对比**，让你拥有强烈的信念去保护家园。游戏画面虽然达不到次世代水准，但营造得足够细致，其实"投入"才是一款好游戏的最基本要求。

晴天

利用Wii独特的操作方式，通过各种按键组合和挥动手柄就能完成游戏中从探索到解谜的一系列动作，再加上音乐的烘托，仿佛玩家就已经融入在游戏的世界中同林克一起冒险。**无论是新老玩家都需要先熟悉游戏中的操作才能慢慢体会到其中的乐趣**，独特的"变身系统"也使战斗更加爽快。

■DVD-ROM■Nintendo■Legend of Zelda：Twilight Princess■A·RPG■2006年11月19日■1人■无对应周边■自带记忆功能

圣女贞德

黄金珍藏



画面 音效 系统 总分 27

体验原汁原味SLG的无穷魅力。

晴天

虽然本作只是一款掌机作品，但游戏中无论是场景还是人物都刻画得相当细腻。**游戏的战斗也十分简单与直观，只要充分利用原创的"炽热点"和"连锁防御"系统就可掌握胜利的诀窍。**庞大的道具技能系统和丰富的合成要素仍然是游戏最大的特色，至于那只合成用的青蛙大家也应该很熟悉了吧。

D·S

精致——这是本作的最大特点。无论是出众的人设还是精美的战场设计，本作都是在PSP上的同类作品中不多见的，而那略带古典西欧风韵的悦耳旋律更让人能够自然地融入到游戏世界之中。**游戏的系统设置还算简约，配上细致的菜单解说后会使初玩者非常容易上手，不过游戏难度整体偏高。**

小白龙

已经很久没有遇到过如此出色的正统战棋式SLG了。**游戏上手容易但战斗难度却不低，不动脑筋肯定是要吃苦头的。**游戏中的用色让人看起来很舒服，不时穿插的高素质动画也让人大呼过瘾。虽然对史实的改动较大，但出色的剧情也能让人接受这点。如果读盘方面能够快些的话这将是一款完美的游戏。

■UMD■SCEJ■ジャンヌ・ダルク■SLG■2006年11月22日■1人■无对应周边■448KB

战国无双2 帝国

热血推荐



画面 音效 系统 总分 25

越做越好的"帝国"。

纱迦

上手之后立刻感到，这个系列是越做越好了：**日益成熟的系统，合情合理的难度，再加上众多收集要素，使得本作又达到了一个新的高度。**较短的通关时间是吸引玩家反复游戏的理由，可以同时育成大批武将是游戏的魅力所在。不过游戏还是有值得改进的地方，比方说那个自由度不高的新武将。

邪魔天使

战略加动作游戏的爽快让玩家很容易就能融入其中，内政有所强化，体贴的解说也能让初心者也能很快就上手。**战略方面比前作稍微复杂了一点，但随着卡片的增加以及对游戏了解的深入，玩家很快就能融会贯通。**游戏继承了系列"板着脸搞笑"的传统，恶搞台词层出不穷，实属轻松休闲的良作。

D·S

"《帝国》系列"向来给我的印象就是那种看上一眼就知道结尾的游戏，缺乏吸引人的神秘感与悬念。不过此作的素质之高着实大大地超乎了我的想象：**自创武将、阵型系统、战场策及无双连携奥义等新要素均有着不俗的表现**，不过细节设定还稍显粗糙，在《帝国》的下一作里应该还有提升空间。

■DVD-ROM■Koei■战国无双2 Empires■ACT■2006年11月16日■1～2人■对应硬盘、杜比定向逻辑II、杜比数码定向逻辑II■676KB

卡片召唤师 传奇

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

网络将会带来新的变化。

邪魔天使

与前几作相比游戏并没有大幅度变化，而是在继承了优秀传统的同时有所进化。**故事模式的内容非常充实，不愧是有冲方丁加盟，剧情的强化让游戏内容丰富了不少。**虽然游戏并没有让人惊讶的地方，但绝妙的平衡性与战略性很容易让人深入其中无法自拔。另外，游戏的音乐可以说是系列最好的。

十六夜

本系列其实是款比较核心向的游戏，最起码复杂的系统以及规则就足够让没接触过的玩家望而却步。**本作的卡牌种类再次得到了增加，尤其是生物系牌更是新添了不少属性，这让战斗产生了很多变数。**方便的网战以及卡牌、场地的下载是游戏的一大亮点，本作绝对是卡片类游戏爱好者的首选。

纱迦

原封不动地保留了系列的独特系统，还追加了新的卡片等多种新要素，另外还加入了可以网络对战的功能。故事模式比以往要丰富得多，不过总感觉剧本平平淡淡、缺乏高潮。虽然系列总给人受众面窄的感觉，但本作可以反复挑战，就算输掉也可以拿到卡片。即使你没有玩过本系列也可以试试。

■DVD-ROM■NBGI/大宫SOFT■Culdcept SAGA■TAB■2006年11月22日■1－4人■无对应周边■硬盘记忆

宝贝万岁/Viva Pinata/RARE/ETC/X360 评分 23

龙骑士/Eragon/Vivendi Games/ACT/PS2 评分 20

Wii Sports



画面
音效
系统
总分 24

玩的时候千万小心你的电视！

雨滴

玩这个游戏需要一个足够大的场地，另外如果有硬件设施的话，最好能够在电视前面放一张网——用来接住投向电视的Wii手柄。在没接触这个游戏之前，我一直在纳闷Wii是否真的能感应到玩家的动作，但现在这个疑虑可以消除了，**Wii甚至能感应到玩家在在拳击游戏里下勾拳的动作！实在是太神奇了！**

多边形

一款小品级的游戏，却能让你充分感受到Wii那与众不同的魅力。玩这款游戏的时候真的是让整个人都动起来了，**扣杀、挥棒、出拳……准确的手柄感应让游戏人物随你所动。**多人同乐的乐趣自然会倍增，不过是否有足够的场地和空间却成了问题。空闲的时候偶尔自己耍两把也是蛮有趣的。

ACE飞行员

能在家里玩上体感游戏本身就是一个创举。虽然游戏的规则简单到极点，但能够让你动起来的游戏方式绝对对很多人具有强大的杀伤力。**由于集合了5款游戏，相信其中起码有一款能让你玩的尽兴。**如果不亲自体验一下，我想玩家很难真正感受到这个游戏的魅力。游戏的操作精度尚可，但还不是很精确。

■DVD-ROM■Nintendo■Wii Sports■SPG■2006年11月19日■1—4人■无对应周边■自带记忆功能

恶魔城 迷宫的回廊

热血推荐



画面
音效
系统
总分 24

老品牌带来的新感动。

小白龙

很高兴看到《恶魔城》在逐渐走入死胡同的时候能有本作这样精彩的表现。从精心绘制的3D背景以及游戏中各种"彩蛋"等细节上的出色表现我们可以看出制作人的诚意。**任务系统为原来机械的刷怪、刷地图的方式注入了新的元素。**音乐方面倒是没有让人印象深刻的曲子，让人略有失望。

晴天

本作最大的特色就是首次引入的"双主角系统"，无论是与敌人战斗还是解谜都需要利用两位主角的特性来配合完成。本作的地图数量也达到了系列之最，一周目通关后完成隐藏迷宫则可达到1000%的地图完成度，而且所追加的新角色使用触控笔的攻击方式也使战斗的爽快感大大增加。

玛娜

本作是自《月下》以来最丰富的一作。虽然号称拥有创新的双人解谜要素，实际游戏当中的解谜部分比以往更加简单。**系统之中虽然去掉了战魂搜集，依然保留了部分副武器需要靠搜集数量加强的要素。**副武器数量众多，而熟练度增加又比较麻烦，如果想要完美应该需要付出一定程度的努力。

■卡片■Konami■悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス■ACT■2006年11月16日■1人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

超级猴球：香蕉闪电战

热血推荐



画面
音效
系统
总分 24

一只猴子就能让你抓耳挠腮、左摇右摆。

胜负师

用色鲜艳，猴子们造型可爱，但并不意味着本作就适合低龄玩家，**平台关卡用Wii的手柄操作会让动作游戏高手们都变成小学生，后期关卡的变态难度更是会有自己退化成了一只猴子的错觉。**好在每一关都很短小，如果几个人一块儿玩，换换手，再出些意想不到的小状况，还是挺有意思的。

多边形

其实这个游戏最大的进步并不是来自游戏本身，而是得益于Wii手柄那新颖的操控方式，但正是这种操控方式的变更，使人感觉到"原来这游戏应该是这样玩的"。经典模式适合单人游戏，而增加的"聚会模式"就显然是为多人准备的，**多达50种的小游戏一定会让你的聚会热闹非凡。**

雨滴

首先必须注意的是，**这个游戏玩家所控制并非猴子本身，而是整个场景的倾斜度。**Wii的手柄十分灵敏，因此只需要轻轻晃动即可，不过玩到投入的时候很容易整个身体跟着一起转……游戏玩完一大关就会出现STAFF，其中会出现很多香蕉，大家在观看STAFF的时候可以控制猴子吃掉里面的香蕉。

■DVD-ROM■SEGA■Super Monkey Ball: Banana Blitz■ACT■2006年11月14日■1—4人■无对应周边■自带记忆功能

我们的太阳 DS



画面
音效
系统
总分 22

颠覆系列传统，体验全新战斗。

晴天

本作最大的改变则是取消了前作需要在"太阳光下才能回复能量"的设定，**首次加入的"星灵兽系统"只要充分利用与敌人的战斗就会变得非常轻松。**在游戏中战败后系统还会给出相应的攻关提示，如此体贴玩家的设定几乎不需要攻略也可以轻松通关，惟一不足的是游戏在菜单界面的操作略显繁琐。

雨滴

与前作相比各方面都有所加强，**本作终于可以不用在乎天气和时间而尽情的游戏！**虽然游戏难度整体偏高，但是在接关时系统会提示玩家敌人弱点和攻击要点，这一点十分体贴。不过因为这些提示对于普通玩家来说，理解起来可能比较困难。另外游戏还可以针对敌人的弱点切换操作角色。

小白龙

弱化了"阳光"的功能，让游戏的时间变得相对自由了。在其他方面也都进行了加强，特别是动作方面进行了强化。**游戏中的谜题和战斗结合得很好，射击部分尤其出色，玩起来十分具有挑战性。**缺点就是游戏的难度高了些，而且操作方面有些复杂。如果所有的菜单选择画面都使用触摸屏会更流畅。

■卡片■Konami■ボクらの太陽 Django&Sabata■ACT■2006年11月22日■1人■对应NDS无线联机功能■自带记忆功能

墨丘利神之杖Z 双超执刀



画面
音效
系统
总分 20

手抖不要紧，杀人可就麻烦了！

雨滴

Wii版的《双超执刀》说明白点就是NDS版《超执刀》的进化版。**而所谓的进化其实也就是把用触摸屏动手术的方式换成了用Wii的专用手柄完成。**第一大关的手术内容甚至与NDS版一模一样。游戏有难度划分，高级难度对动作的判定很严格，稍不留神就会造成杀人事件。

晴天

单从操作的方面来说，使用Wii的手柄来控制使用器具的路径的确没有NDS的触控笔来得方便，也许是游戏设计者也意识到了这个问题，游戏的对于操作的判定也没有NDS那般过于严格，**基本上只要了解到器具的使用顺序和根据画面的提示就可以轻松过关，**耐玩度仍然是游戏急需解决的问题。

纱迦

玩过NDS版的人一定能很快上手，因为游戏的内容和NDS版比起来几乎没什么变化，搬到家用机平台后没有任何提高。**游戏的卖点当然还是全新的操作方法，和NDS版比起来无疑更加有趣。**不过大概是因为操作问题，游戏中的判定要宽松得多，所以难度比想象中要低得多，总感觉有点遗憾。

■DVD-ROM■Atlus■Trauma Center: Second Opinion■ACT■2006年11月19日■1人■无对应周边■自带记忆功能

索尼克/Sonic the Hedgehog/SEGA/X360　评分 18

未名传奇：黑暗王国



画面 音效 系统 总分 20

■延续到次世代的传奇。

邪魔天使

如果因为第一眼看到这款游戏就失望的话那就错了，这是款要深入其中才能体会其优秀程度的游戏。不同于PSP上的前两作，**本作更强调了动作性，特别是在按键的组合上，丰富的连技以及人物多彩的动作是游戏的亮点**，游戏中的许多系统都显得很人性化。但因为没有震动，所以手感上要打个折扣。

多边形

总体而言基本合格的一款游戏，画面和音效都具有一定水准，特别是当主角穿上各种装备的时候。虽然离想像中的次世代还有些距离，但是对于PS3初期的游戏而言还算过关。游戏的系统和PSP版的基本一样，不过**在动作性上大幅加强，很贴近一款动作过关游戏，喜欢美式RPG的玩家可以尝试一下。**

ACE飞行员

这真是次世代的游戏？最多只能说是PS2游戏的强化版，无论是背景和人物都做得很简陋，游戏进程就是不停地完成固定任务和砍杀敌人，PSP版给人还有些"大菠萝"的味道，但这PS3版风格一变反而让人不适应。好吧，我承认这游戏动作还算丰富，但人物的脸就能不那么怪异么？

■BD-ROM■Sony Online Entertainment■Untold Legends：Dark Kingdom■A·RPG■2006年11月13日■1-4人■无对应周边■硬盘记忆

火影忍者 木叶之魂



画面 音效 系统 总分 20

■真正游戏是从二周目开始！

雨滴

对于本作的玩家来说，一周目通关只是宣告着游戏正式开始。因为这个游戏实在有太多的收集要素了，而且最让人郁闷的是他们还互相关联，**虽然游戏通关时间就十余小时，但若打算真正玩通这个游戏的话，还得多加几十个小时的折腾时间。**游戏总体素质尚可，但千万不要去尝试两人一起通关普通流程！

晴天

和之前的几部作品一样，本作的战斗十分爽快，再配合上不同的忍具和不同角色的忍术则让熟悉动画的玩家感到更加热血。**游戏在大地图不同的地点间地方还会遭遇随机战斗，并通过战斗后获得的"德"来提升角色的能力。**另外，游戏中的双人协力模式也借鉴了其他同类游戏的一些成功元素。

D·S

已经记不清这是"《火影》系列"的第几部ACT作品了，**剧情一如既往地原创且不靠谱，读盘一如既往地频繁且漫长，打击感一如既往地生涩且僵硬……**不过，肯花心思去玩这游戏的玩家在乎的通常并不是这些，而是声优们的倾情演出与角色们的各色忍术必杀。所以，从FANS角度考虑，我推荐。

■DVD-ROM■NBGI■NARUTO-ナルト-木ノ叶スピリッツ！！■ACT■2006年11月16日■1~2人■无对应周边■136KB

JUMP漫画终极明星大乱斗



画面 音效 系统 总分 19

■JUMP角色的无差别大乱斗！

雨滴

想看关公战秦琼的无理头格斗吗？想体验《少年JUMP》众多明星的魅力吗？那就千万不要错过本作。与前作相比本作增加了不少内容，特别是**角色的育成系统，让大家可以按照自己的兴趣培养自己喜欢的角色。**另外，如果大家觉得自己足够了解"JUMP明星"的话，还可以挑战本作的"益智问答"。

小白龙

与上一作相比，本作加入了许多人性化设计。相信最让人高兴的就是**加入了可以抓住画框边缘的设定，不过这个设计从实用性方面来看，显然对敌人更加有利。**另外角色的培养模式也让FANS可以倾心培养自己喜欢的作品角色，让一些倾心的二线角色也能成为战斗主角，这种欣喜是无法言语的。

胜负师

除非你对JUMP系的漫画角色如数家珍，或是特别喜欢某部漫画以致于有该作角色出现的游戏宁杀错、不放过，那么我并不认为这样一款手感、系统、场景设计等方面都表现平平的作品对ACT玩家有足够的吸引力。**乱斗游戏大广全的角色的确是一个卖点**，但如果游戏本身不好玩也是枉然。

■卡片■Nintendo/GANBARION■JUMP ULTIMATE STARS■FTG■2006年11月23日■1-4人■对应任天堂Wi-Fi网络连接■自带记忆功能

死或生极限沙滩排球2



画面 音效 系统 总分 19

■这是一款应该看别人玩的游戏。

十六夜

说实话，看别人玩才是享受这款游戏的真正方式。与前作相比，游戏对钱的需求更多，最起码前作"维纳斯"类型的泳装每个人都有好几件。增加了水上拔河、沙滩夺旗等迷你游戏，算是能起到调剂的作用，而新增的水上摩托艇赛还算比较有意思，不过要想取胜，前提条件还是要赚够钱买条好船……

纱迦

和前作比起来进步是明显的。在孤岛上能干的事情多了很多，各种小游戏增加了不少，刁难人的垃圾桶系统也没了。反倒是**画面上的表现令人失望，可怕的"海藻头"依然健在。**不过和其他游戏比起来，游戏的内容还是比较单薄，到后期感觉一直在重复劳动，如果不是铁杆死忠的话很快就会玩腻。

ACE飞行员

最主要的遗憾就是游戏对女性的理解实在太肤浅了，所有DOA女郎好像都是一个妈生的，完全没什么个性。缺乏丰富的表情的变化一直都是该系列的缺憾。**虽然本作增加了多个游戏内容，但不幸的是每个内容都不怎么好玩**，这导致玩家几乎感觉不到游戏的进化，本来已经逐渐减少的新鲜感最后彻底消失。

■DVD-ROM■Tecmo■Dead or Alive Xtreme 2■SPG■2006年11月20日■1人■无对应周边■硬盘记忆

超人归来



画面 音效 系统 总分 15

■咋就没一个《超人》的好游戏呢？

多边形

据说这游戏"为了保证品质"而没有像其他电影改编游戏那样和电影同期上市，可没想到耽搁了快半年之后的游戏品质还是停留在上个世代。游戏画面音效完全没有次世代的感觉，而**游戏方式也像哄小孩子玩的，单调乏味，游戏手感就更不用去评价了。**这样的游戏辱没了"超人"的盛名。

GOUKI

当你在大都市上空飞行时，你会觉得眼皮子底下的这座美丽城市真是应该小心呵护，但当你降落到地面，会发现完全不是那么一回事，**低劣的场景贴图以及极不稳定的帧数令人反胃，战斗系统也被设计得一团糟，完全配不上超人这个响亮的名字**，而且与初公布时那段预告片相比，实在是差得太远了。

ACE飞行员

在《超人》游戏历史上就没有几款出色的作品，本来以为借助次世代的强大机能能够让《超人》游戏获得重生，事实证明这都是玩家一厢情愿的想法。**游戏在系统设置上显得那么的业余，不断重复的枯燥任务简直就是把超人当傻瓜来使唤。**别扭的视角不但让玩的人受累，在一旁看的人更是有呕吐感。

■DVD-ROM■EA■Superman Returns：The Videogame■ACT■2006年11月20日■1人■无对应周边■硬盘记忆

GOD HAND

REVIEW BY 胜负师 游戏时间 50 小时以上



神之手 | Capcom | ACT
PS2
GOD HAND | 日版
2006年9月14日 | 1人 | 6800日元
无对应周边 | 推荐玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 24 满分 30

如果你爱他，请给他《神之手》，因为它是天堂！如果你恨他，请给他《神之手》，因为它是地狱！

要是没有四叶草工作室被大卸八块那档子破事儿，这篇评论写起来理应是激情四溢、荡气回肠，而在文末也大可喜气洋洋地与各位ACT同好共同期待《神之手2》啦，《大神2》啦什么的，并昂首展望四叶草如何在次世代主机上续写创意篇章。可现在……这么一款被喜者捧上九霄、被厌者踩入海沟的《神之手》，却实打实成了四叶草的绝唱，不免让人一时语塞。而四叶草的倒掉所揭示的游戏业界晴雨表是最近炙手可热的话题，分析多了徒惹人厌。不过就游戏本身而言，上手、探索和研究过后倒也积了一肚子话，只可惜版面有限，挑要紧的说吧。

难不难？

其实在游戏发售日之前，国外媒体和部分提前拿到游戏的玩家处就异口同声道："《神之手》很难！"尽管有了这一剂预防针，但我依然没有想到《神之手》会这么难！这种想法至少在HARD模式通关之前一直没有改变过。那么《神之手》难在哪里？



首先，《神之手》的上手难度很高，这一点主要体现在游戏具有相当深奥和复杂的系统，却没有像样的教学系统，几个无关痛痒的文字提示还不如把每个键按一遍更直接。其次，《神之手》的难度设定相当另类，NORMAL模式下的难度取决于难度等级的变化，而最高的DIE级和其次的3级之间的差别又过于明显，（类似于《鬼泣》中HARD和DMD难度之间的差距）很容易让玩家猝不及防。经常玩美式游戏的玩家可能会有这样的经验，美式游戏的教学系统比较完善，难度也基本上是循序渐进的。而《神之手》缺少了一步步上手的学习曲线，游戏的难度自然很容易在玩家接触游戏初期就体现出来，也不知有多少玩家在被第一批杂兵连着放倒几回后就把盘掰成了两半。

不过，同样存在的事实是，不少人在了解了踉跄属性的招式组合、取消出招的操作和社长拳的运用后，便翻身农奴把歌唱，在HARD模式里当家作主了。如此说来，由方法论决定难易程度的游戏，其难度的高或低应该如何界定，是不是要以总结最佳战术方法所花费的时间长短为依据呢？

爽不爽？

即便宣传经费有限，《神之手》公布以来还是给人留下了鲜明的印象，但喧哗爽快型动作游戏的定位却因为困难的上手过程让尝试者感受到极大的心理落差。就算玩家对系统有一定的认识，且习惯了操作，在高等级下拥有超高攻击意识和攻击力的敌人也很容易将主角致于死地，过多的非强制战斗对于玩家来说是躲比打更安全，这一点的确值得商榷，而反复接关带来的挫败感同样与一般玩家的爽快追求背道而驰。

"真的猛士，敢于直面惨淡的人生，敢于正视淋漓的鲜血。"能在折磨中感受《神之手》爽快的人必然是少数越挫越勇的斗士。在回味FC时代游戏接关再接关的同时，不断寻找敌人破绽，最终修成正果的复古式游戏乐趣，显然不是习惯了一键通关的快餐游戏的玩家消受得起的。当然，老卡的游戏有最火爆的音效，有最实在的打击感，再加上"给帮主灭火"、北斗百裂拳和打屁股这类夸张的动作存在，仅把敌人想像成自己讨厌的人，用来发泄发泄也是不错的选择。

神不神？

我们先来听听反对者的声音。早期《生化》式的绝对方向操作多有不便；3D动作游戏的"老膏药"视角问题在《神之手》中相当严重；游戏画面水准低，在墙角时墙壁会突然消失，连个半透明效果都懒得做……以上种种若是部分玩家对《神之手》说不的理由，那还不如"难度高"这一项更加简明扼要、铿锵有力。只要深入系统，就不难发现，一款以回避为系统核心的游戏，很难找到更理想的操作方式，而视角在有娴熟操作的配合下也不会成为太大的障碍。至于画面，由于三上真司、神谷英树、稻叶敦志等人在游戏发售前几个月就拍屁股走人了，群龙无首让游戏缺乏最终的调试，就看这样令人叹惋的状况能否在玩家处达成谅解了。

即便只是个半成本，特立独行的《神之手》也有着接近于神作的气质。衡量ACT神作的标准无非是这么几点：游戏不能太简单太快餐，这个没什么好说的，NORMAL一周目就能把人折腾得够呛；系统值不值得研究，这一点也没问题，充满想像力的招式组合系统搭建了一个很有型的框架，当然，最终让不起眼的踉跄技一枝独秀也是因为缺少更多调试时间造成的；BOSS战做得如何，这应该是《神之手》最引以为傲的部分，也是Capcom动作游戏中最让人放心的地方，BOSS战的劲爆体验也是二周目斗技场的存在价值；隐藏要素丰不丰富，这……由于一周目的流程难度高于二周目，除了斗技场多出的11个任务，似乎没有重复游戏的必要，而斗技场全通只能得到三段在官网上可以看到的预告片，忒寒碜！（都补了钙了，就差这一步啊！）

疯不疯？

影片《霸王别姬》里有一句"不疯魔不成活！"经常用来形容电影人，其实用来说三上、神谷那几位也挺合适的。这几个刺儿头凑一块儿，脑袋里怪念头的一碰撞，出现《神之手》这么疯癫狂乱的游戏也就不足为奇了。其实明眼人一看就知道，《神之手》里头的各种设定和笑料都是在向谁致敬。《北斗神拳》、《街霸》、《快打旋风》、香港功夫片……就连主题歌的曲调和歌词（把主角必杀技名称报了一遍）也是拿老机器人动画开涮，游戏的方式又像极了街机清版过关游戏，但如果玩的人没有经历过那个时代，又如何产生共鸣？要大众玩家跟着几个自娱自乐的老家伙一起疯倒也不是不行，只可惜，在市场面前，赚不来利润，上头就可以冠冕堂皇地以"效率低下"为名把四叶草连根拔了。没想到这"一疯魔就活不成"，实在让人唏嘘。

十六夜在玩评价奇低的PS3《高达》时说自己是"带着爱去玩的"，《神之手》同样是一款"有爱就是天堂"的游戏，发掘乐趣的过程会让你回味很久，也会让你记住它是给过我们很多快乐的四叶草的终点。





うたわれるもの 散りゆく者への子守唄

REVIEW BY 晴天 游戏时间 45 小时以上



传颂之物 逝者的摇篮曲	AQUAPLUS/FLIGHT PLAN	S·RPG
PS2 うたわれるもの 散りゆく者への子守唄		日版
2006年10月26日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

黄金眼评分 23 满分30

集合了AVG、SLG、GALGAME三种游戏元素的本作无疑为今年最佳的“逆移植作品”。

从电脑游戏到动画，再从动画到电视游戏，《传颂之物》这个曾经让无数玩家眼前一亮的电脑游戏已经推出了4个年头，而在PS2上登场的本作除了最大限度保留电脑版的诸多成功元素外，一些在战斗部分从未出现的设定也让新老玩家能够展开全新的收集之旅，如果你只单纯的将其认为是一个没有什么技术含量的恋爱游戏，那么你就大错特错了。

游戏的特色

人物设计

从未接触过本作的玩家在第一次看到游戏的画面时通常都会认为这是一款人设精美的文字AVG游戏。虽然每位角色只有几种有限的表情，但也正是这不经意间的一颦一笑让玩家对于角色性格的把握有了初步了解；即使你无法理解各角色之间的对话内容，但艾露露的贤惠、卡缪的调皮、卡露拉的倔强则更多地通过她们所特有的动作传达给玩家。好的人物设计总能在第一时间抓住玩家的眼球，所以深知此道的制作公司LEAF仍然将角色的设计基调定义在“唯美”的范畴内，因为它们所追求的正是用角色的外型来凸显其本身的性格特点，甚至在最初的电脑版发行时，某些玩家曾因为对游戏中角色的喜爱才开始接触本作并喜欢上它的。如果你还是“《To Heart》系列”FANS的话，对于此方面的感受或许会更加明显呢。

音乐

和众多AVG游戏一样，游戏的音乐在烘托气氛的同时也让人仿佛置身于游戏中的世界，轻松惬意的田园生活、繁华热闹的王都街道都会给玩家留下深刻印象。而作为PS2版的原创主题歌《君だけの旅路》（有你相伴的旅途）则延续了动画版主题曲《梦想歌》的幻想风格，歌手Suara用她天籁般的嗓音带领大家踏上充满友情与爱的冒险旅途。在这里也将本作的OST强烈推荐给各位玩家，相信通过反复的聆听更能让你体会到游戏所带给我们的另一种感动。

游戏的精髓

剧情的成功绝对是本作大受欢迎的主要原因，游戏中玩家自始至终都以哈库罗的视角来目睹故事的发展和历史的变迁。故事的一开始或许会让大多数人产生置身古代的错觉，但实际上玩家所处的则是遥远的未来，由于地球环境的恶化，人类已经无法抵御地球表面的细菌而被迫转移到地下生活，同时，当时的科学家发现进入冰封状态的古代人ICEMAN并将其作为贵重的研究样本，希望能找回人类最初抵抗各种病菌的基因。由于初期的研究相当顺利，研究人员利用ICEMAN的基因制造出了大量的亚人类，而当他们再次返回地面时则可以完全适应外面的世界，从而形成了游戏中各个种族和国家。贯穿整个故事主线的“解放者”其实是一个虚拟存在的神，它通过实现别人的愿望和许愿者订下契约，许愿者必须承诺将自己的一切奉献给它，连一根头发亦是如此，它通过最初的媒介ICEMAN介入了人类的世界，之后又因为ICEMAN与命的爱情悲剧而觉醒，进而毁灭了整个人类世界，最后在自己的复制体睦美所实行的“大封印”下进入沉睡，但此时由于ICEMAN作为人的意志和“解放者”本身发生冲突而出现了人格分裂，最后留给玩家的就是通过解开哈库罗的身世之谜来拯救亚人类所面临的灭亡危机。建议各位玩家有空时不妨找来本作的动画版细细品味，将两者的故事结合起来才能完全了解《传颂之物 逝者的摇篮曲》那超越现实的故事背景，以及哈库罗与各个同伴之前的微妙情感。



意外的改变

本作的战斗采用传统的SLG回合制，虽然取消了电脑版原有的“难度选择”，但“协力攻击”和“药术”等新的战斗元素同样考验着玩家的战术策略，或许是为了让更多玩家能够体验到本作的独特魅力，游戏中还特意追加了“演习关”的内容，除了大大降低了游戏的难度外，根据自己的喜好培养角色也不失为另一种乐趣。如果大家想体验更具策略性的战斗，不妨亲自去挑战一下本作的电脑版，在其中不但可以选择敌我能力相差甚大的“高难度”，全程无“演习关”提升能力的设定仍然是目前不少玩家挑战的目标。

意外的惊喜

游戏最让人惊喜的莫过于体贴的全程语音，而且为所有角色配音的还是动画版的原版人马，这同样也为本作吸引到了为数不少的骨灰级“恋声癖”，甚至连动画版的主题曲和开场动画都作为游戏的通关特典附送给玩家。游戏中收集齐100个道具还可开启华丽的“BOSS大对决”，如果想获得“完全胜利”的评价就要利用有限的能力将他们全部解决。

《传颂之物 逝者的摇篮曲》这款集合了AVG、SLG、GALGAME三种游戏元素的作品无疑为今年最佳的“逆移植作品”（既电脑向家用机平台移植），养眼的人物设计、曲折的冒险故事、悠扬的游戏音乐都使不少玩家被其深深吸引，或许这也正是战略性游戏的另一种发展方向，在强调战斗策略的同时加入多元化的游戏元素，时刻让玩家充满新鲜感。









TALES OF THE TEMPEST

REVIEW BY 邪魔天使 游戏时间 10小时以上



风雨传说	NBGI	RPG
NDS TALES OF THE TEMPEST		日版
2006年10月26日	1-4人	4800日元
对应任天堂Wi-Fi网络连接		对应玩家年龄：全年龄

黄金眼评分 17 满分30

是厂商的态度问题，还是现在游戏的市场变了，笔者真不知道，只觉得有些无奈。



"《传说》系列"虽然没有像《最终幻想》、《勇者斗恶龙》那样大红大紫、其地位几乎能决定一台主机的成败，但也算得上是一个经典的系列。在原Namco的RPG阵营中，《传说》可以说是他们的看板RPG，每一作销量虽然没有几百万那么夸张，但也可以步入销量比较好的行列。从SFC到PS，再从PS到PS2、NGC，还有那些掌机上的外传式作品，《传说》在玩家心目中总是有良好的口碑，即使是有段时间作品出得很频繁，但大家都惊喜地发现游戏的素质并没有缩水，所以当NBGI公布要在NDS上推出一款《传说》的正统系列时，那兴奋的心情可想而知，这可是正统作品啊，没有副标题的哦，还是掌机上的，这意义非同小可。但什么事情都怕一个"但是"，当笔者拿到这款游戏时才发现：错了，我真的错了！

是雾

现在的游戏大家一说到画面就总会有人说，游戏是不能看画面的，要看内涵，要看品质。好吧，笔者承认自己是很俗的人，而且还是很俗的那种。画面就像是一个人的脸一样，第一印象中一个人的长相自然是给人印象最深刻。游戏也是一样。《风雨传说》公布伊始的时候笔者就觉得很不是滋味，又是卡通渲染，又见黑边，为什么就不能老老实实地搞传统的2D呢？也许有玩家会说，要创新，3D其实很好的，卡通渲染也不错。但笔者想说的是，凡是要量力而行，能够用2D做得更漂亮，为什么非要打肿脸充胖子？你说游戏背景做得不错我承认，但你也不想想游戏里到底有多少个城市，每个城市到底有多大，倒是沙漠和雪原的背景还做得不错。说到这个城镇笔者就更不满了，虽然是掌机，但你也别节省得那么厉害啊，从一个渔村跑到另一个小镇，就算最大的一个主城也就那么一丁点儿地方，怎么，敢情这游戏成一个乡村旅游进行曲了？更不要跟我提那些人物了，不仅模糊得一塌糊涂，面无表情，动作和身材还那么怪异，还没《FF Ⅶ》里面那些小人儿可爱呢。

是雨

三线、三线，又见三线！（为什么我要说又？）很显然，《风雨传说》的三线战斗是沿袭的《重生传说》，但这个战斗系统也是备受争议的一个系统，因为三线很容易将《传说》的招牌——爽快的战斗破坏掉。唉，做个单线真的那么难么？不过这次的战斗让笔者小小地惊喜了一下，敌人的AI还挺不错的，两个懂得夹击，三个懂得包抄，但那位姐姐，你见我HP见红了您倒是给我加血啊，傻杵在那儿看戏么？哭死了。

我等级高了，我装备好了，我能独当一面了，那感觉真的很爽，只见我点着A键，双眼目不转睛地盯着……电脑屏幕！啊，今天的新闻真好看。咦，忘记还在战斗了，什么，结束了？OK，继续走吧。最终BOSS了，哎呀，还有点小难，我动作游戏不善长，好吧，我改操纵法师，这次我按B键，全体加血就是High，BOSS就像一道菜，吃起来真香，哈哈，倒了，满血收工！但、但为什么我看着那向上滚动的制作人名单时心中却有一种落寂之情呢……

《风雨传说》的剧情从来都不是很大气的，它总是以一种潜移默化的方式去感动每个玩过它的人。一句话、一个动作，《传说》胜在细节。在嬉笑怒骂中总能找到一个主题。小对话的搞笑是玩家们稍作休息时的一种消遣，而主线时而凝重时而悲情，这些都紧紧抓住了玩家的心。克雷斯的热血，斯坦的冒失，鲁蒂的贪财，里昂的酷，库拉特斯的稳重，玛奥的活泼，卢克的身世……在这些角色上我们看到了那能触动每个人心灵的东西。但在《风雨传说》里笔者看不到这些，有时就差一点点就要为其感动时也会被那没头脑的剧情和生涩的对话把激情打消掉。说到这里笔者不得不提游戏中一个极为不体贴的设定，那就是下屏幕在发生剧情，但字幕却显示在上屏，我就不知道这么也设定有什么意义，你是让我看画面好呢还是让我看字幕呢？对此笔者只有用制作人脑袋进水了来解释了。

游戏的流程很短，反正笔者还没看到哪个《传说》的正统作品有这么短过，对此游戏中人物关系的交待以及人物之间的互动的稀少那就可想而知了。且不说主角和鲁齐乌斯兄弟身分的突兀，那缇尔吉斯和阿莉亚的感情是如何酝酿出来的那就真的只有天才知道了，说实话，这一双的感情戏还没《仙乐》里的泽洛斯和椎名看起来舒服呢。

又是风

如果说两度延期让笔者对这游戏还产生了一点兴趣的话，那么实际拿到游戏后就不得不对这两次延期产生怀疑了。制作人说延期是为了在游戏中尝试加入一点新东西，但笔者却丝毫没有看到，看到的反而这个带有半成品效果的作品，如果这样延期又有什么必要呢？对于一个"传说FAN"而言这的确是件残酷的事情，除了心痛已经没有其他感觉了。其实这个游戏还是有优点的，那就是通关时间短（有时优点和缺点就在一线之间，哈哈），想想现在时间如此紧张，每个人恨不得每天有48小时，能在如此短的时间里通一遍《传说》也还是不错的。在通关游戏后笔者很久都没有说话，只是静静地关上了NDS，将卡带从插槽中拿了出来，心中只有一个念头——封印！有朋友问笔者对这游戏有啥感觉，我回答，就像它的简称一样，让我"ToT"。是厂商的态度问题，还是现在游戏的市场变了，笔者真不知道，只觉得有些无奈。算了，大家还是洗洗睡了，就让这游戏消失在风中吧……









穿越荒野的渡鸟

《荒野兵器》系列十周年回顾

特稿 ARTICLE



文 玛娜
美编 NINA

一切故事始于此，终于此。

你目所能及的是一片荒野，黄土遍布、贫瘠荒芜、地面龟裂，植物的特有绿色仿佛蒸发一般，至少除了一间间破木屋上刷的绿漆之外，看不到一丝生命曾经鲜活的痕迹，就连吹过脸边的清风都充满了沙土的涩味，宛如在暗示星球历经沧桑及苦楚的命运。在这个枯黄干涸的大地上，希望和绝望犹如天平的两端，在暂时的平衡中孕育一场突如其来的爆发。荒野和黄土养育着人类，生活开始变得单纯而直接，优雅和悠闲似乎已经消失不见，享受开始有些奢侈，物质贫瘠的世界中精神总会随之乏善可陈。

但是，浪漫仍在。

诞生于荒野之中的浪漫没有太多矫情，没有儿女情长，没有优柔寡断，没有欲说还休的扭扭捏捏。诞生于荒野之中的浪漫是男人的浪漫，只有坦荡直接，只有胸怀梦想，只有勇往直前。

好在，浪漫仍在。

所以总有些人愿意舍弃平静的生活，愿意忘记经营多年的过去，愿意逃离正常的家庭，愿意让伤痕和痛楚在冒险中融化，穿越日益荒漠化的片片荒野，在广袤的大地上探险。他们居无定所，没有固定停留的地方，他们在世界各地旅行，追寻自己的浪漫和危险，他们是一群被我们称为渡鸟的人。

接下来所要说的，就是关于渡鸟的故事。

流浪者之章

——流浪者在荒野中前行，谁都不知道他将在哪里落脚，但是，谁都知道他一直在寻找可以停留的地方。

Part 1 金子彰史

说到"《荒野兵器》系列"，不能不提及的人物就是一手打造了这个系列的金子彰史，这个在《荒野兵器》的历史中留下了无处不见的痕迹的人，其实自己的履历异常简单，甚至和大多数历经无数辗转的游戏制作人相比起来还有些过于单纯。最早的时候他曾在一家名为Telenet Japan的游戏公司任职游戏设计，这段时间并不算太长，但是却是一段极其宝贵的经历，在Telenet Japan中金子彰史首次参与了"《天使之诗》系列"第一作《天使之诗 白翼的祈祷》的制作，尽管在这次制作中他只是充当了一回企画助手的角色，但是一切关键不在于此。在这次制作中金子成为了西健一的助手，至于西健一是什么人呢？他就是后来的《小小机器人》之父，参与了著名的《超时空之轮》(Chrono Trigger)和《马里奥RPG》(Mario RPG)等诸多名作的制作，经过这次合作，金子受到了西健一不少影响，学到了前辈的很多东西，同时自己的想法和目标也有了一定的变化，从模糊不确定的混沌状态渐渐明确起来。

金子彰史从来都不是一个缺想法的人——只是想法太多反倒难以调和，从小开始他就对漫画、动画、特摄以及种种神秘事物十分感兴趣，喜欢幻想的人从来不会让自己陷入枯燥之中，爱好广泛的同时也就意味着思维从来都不会单纯地按着一个条条框框去走。从参与游戏制作开始，这些涉及了众多领域的爱好就渐渐跳出来，如果说在担任西健一的助手参与《天使之诗 白翼的祈祷》时金子还对如何将自己擅长的种种类型结合起来有些不那么适应，那么这些原本零散繁乱但是有趣的想法在经过了这一次制作过程的激发之后，终于渐渐地开始融合成型。在这次的工作结束后不久，第2作《天使之诗 堕天使的选择》也被摆上了议程，经由之前的表现证明了自己实力的金子在这一作中担任了导演和脚本的工作，构架出了一个独特的世界观和剧情，充分展露了自己对于游戏设计的才能。尽管在之后的评价中证明了这次游戏的成功，但是金子对于这个无法完全发挥出自己才能和想法的环境显然并不满意，胸怀理想的人总要走出自己的道路。





Part 2 Media Vision

1993年，这一年也许发生了许多事情，但是对于金子彰史和所有《荒野兵器》的FANS来说，有一件事无疑要在历史上排到极其重要的位置。

1993年，金子彰史离开了Telenet Japan，和福岛孝一起创立了Media Vision Entertainment，开始为索尼的新主机PlayStation开发家用游戏。

新成立的这个Media Vision是个稍稍显得有些寒酸的小公司，但是初生牛犊不怕虎，与稍显寒酸的外表不相符的是在Media Vision中燃烧起来的激情。福岛孝和金子彰史将公司的经营理念定为Originality&Creative Power——创意&创造力，这是一个充满热情和理想，但是实施起来异常艰难的理念，不过对于一个新成立的公司来说，以上显然都不是最困难的地方。1994年到1995年之间，Media Vision陆续制作了两款游戏，《Crime Crackers》和《银河快枪手》(Gunners Heaven)，前者是PS的首发游戏，后者是一个射击游戏，在现在看起来多少对《荒野兵器》的诞生产生了推波助澜的影响，不过没有给玩家留下什么太深的印象，一切变化开始于1996年的12月，《荒野兵器》发售。

从这一天起，历史的齿轮开始运作，而作为旁观者的我们，在当时或许仍然懵懂不觉，或许完全没有察觉。在漫无边际的荒野中，流浪者终于停下自己探索的步伐，渡鸟的传说已经开始上演。

拓荒者之章 《荒野兵器》(1996)

——珐尔盖亚贫瘠的土壤被拓荒者开垦出了一块小小的沃土，或许荒凉已经离人类远去。

在制作了两款游戏之后，特别是经历了《银河快枪手》的洗礼，金子彰史开始构思一款和之前不一样的作品，至少是对于他自己和Media Vision来说不一样的作品。

Telenet Japan工作的经历不仅仅磨砺了金子彰史，更让他在工作的同时结识了《荒野兵器》的另一个灵魂人物，音乐制作人なるけ みちこ。从"《天使之诗》系列"的制作开始，这个日本作曲家协会会员的才华就让金子相当欣赏，于是在这个对他自己来说意义非同一般的作品中，他终于请来了なるけ みちこ担任游戏的音乐制作。而当时的なるけ みちこ在游戏方面也不过是个初出道的新人，和金子的履历几乎完全相同，两人一拍即合，至此，《荒野兵器》最初的主创人员终于到齐。











武侠小说迷？ Media Vision这个公司的成员喜好都比较古怪且广泛，据说制作人金子彰史就对中国武侠小说颇为喜爱，在《荒野兵器2》中出现的"万里独行"和《荒野兵器3》中玛雅Cos的武斗家看的小说《剑花烟雨江南》就让人跌破眼镜……

Part 1 一切的原点

1996年是一个大作云集的年份，堪称妖怪级销量和影响力的《口袋妖怪 红 蓝 绿》、《超级马里奥RPG》、《勇者斗恶龙3 重制版》、《勇者斗恶龙VI》、《妖精战士Ⅱ》的发售几乎吸引了所有人的视线，更有《生化危机》的横空出世如同飓风过境，在这众多大作之中诞生的《荒野兵器》，只是一个一点都不起眼的丑小鸭，吸引不了太多关注，但就是这个丑小鸭一般的初代，却拥有着让人惊讶的素质。





和当时业界大多数游戏所偏爱的日式幻想风格不同，《荒野兵器》选择了近似美国西部风格的路线，居无定所的牛仔、旅人云集的酒馆、乡村风情的小镇……并将男主角的武器设定为枪械，和当时盛行的剑与魔法的世界形成了极大的反差，加上贯穿于整个游戏的口哨一般的音乐，不华丽但却清新的2D画面，一个类似于《墨西哥往事》的世界就如此出现于玩家面前，开始上演无数男人的浪漫。而该系列的另一个特色也从初代开始就已经形成，那就是以几个主角分别来进行游戏的设定，在每次游戏正式开始之前，都会有一个讲述主角相遇前单独行动的序章，这个序章不仅仅只是一个简单的出场，也不仅仅是为了让玩家熟悉各人的操作，更是一次深入的刻画。在这场序章之后，曾经被玩家所操纵过的几个主角在某处相遇，共同开始冒险之旅，这种宛如电影般的多角度塑造人物的方式，效果绝不是用几句话概括的方式所能比拟的。在《最终幻想VI》中也使用过类似的手法，起初是大家一起冒险，随之世界崩溃，之后玩家要分别操纵每个角色在崩溃后的世界中找寻同伴，找寻自己的目标和信念，所有人的形象都因此丰满起来，深入人心。

如果只是有西部风情、口哨风格的音乐和多主角系统，《荒野兵器》显然稍稍还有些显得单薄，与这些颇有些特色的要素相对应，初代的迷宫也相当有趣。在这个游戏中诞生了GOODS的概念，所谓的GOODS就是一种特殊道具，在迷宫和城镇中都可以使用，每个主角有四种并可随时切换，这使得整个游戏的解谜性大增，在每个迷宫中都会有大量谜题等待破解，丰富多彩的谜题和解谜方式让漫长的迷宫变得同枯燥这个词似乎一点都沾不上关系。也正因为这丰富多彩的解谜过程和系统设定，初代《荒野兵器》看起来和S F C 上另一款由TAITO制作，以解谜难度奇高而出名的名作《四狂神传说》有着众多的相似之处。该作推出之后在日本获得了小范围成功，次年3月在美国发售时受到了更大的欢迎，被称为"Square系RPG之外最成功的作品"。

因汲取而成长

事实上把初代所有元素分开来看，不管是西部也好，解谜也好，多主角系统也好，几乎没有一点具有真正的开创性，全都是之前游戏用过的点子。但是这些元素被统一调合在一起，东吸收一点，西吸收一点，混合上なるけ みちこ带有独特哀愁的配乐，经过了金子彰史煽情但不矫情，壮大却不刻意的脚本，就形成了我们现在所看到的《荒野兵器》——一款没有媚俗，没有太多投玩家所好，带有浓重个性的游戏。《荒野兵器》绝非一款具有革命意义的游戏，也并非在某个特别方面达到业内最高水平，它所擅长的就是从各种经典游戏中汲取大量营养，取其精华，舍其糟粕，在融会贯通之下形成了自己独树一帜的风格。这是SCE最出色的RPG系列之一，在不久之后，它将与《妖精战士》和《波波罗古罗伊斯物语》并称为SCE的三大RPG。

Part2 古代遗迹的机械

《荒野兵器》的世界虽然充满我们所熟悉向往的西部风情，但是却并非发生于地球之中。从初代开始，游戏就构架出了一个虚构的世界："珐尔盖亚"星球，这个星球的名称Fargaia由Far（遥远的）和Gaia（大地）组合而成，意指这是一个距离我们现在所处的大地很遥远的地方，故事发生在遥远的世界中，这种类似于"很久很久之前"的玩笑一般的设定方式让人多少有些哭笑不得……但是这个以近乎玩笑的方式被确定下来的世界珐尔盖亚，在之后的作品中也一直被沿用了下去，每一作的故事都发生在这个舞台之上。之后Media Vision更在《荒野兵器2》中以官方的立场明确指出：世界并非只有一个，而是存在其他的平行世界，就是其他的珐尔盖亚，这个说法彻底让所有正意图在初代和第二作中找出联系、建立一个年表的FANS傻了眼。虽然用稍微不厚道一点的想法去妄加揣测Media Vision这个设定的意图，更像是有几分偷懒的意味，懒得弄个年表和时间顺序限制自己，又懒得每一作设定一个崭新的舞台，于是就采取了平行世界这么一个万能的点子，既可以在同一个世界上演不同的故事，又可以逃避为各种不同的故事处理后续事宜的麻烦限制，简直方便至极。值得一提的是，与平行世界的设定相对应，系列的每一作中关键词ARM的解释也不尽相同，在本作中的ARM是Ancient Relics Machine的缩写，也就是"古代遗迹的机械"，是1000年前与魔族大战时开发出来的武器。总之从这之后，整个"《荒野兵器》系列"中的世界都叫做珐尔盖亚，每个珐尔盖亚都是一个崭新的珐尔盖亚，但是每一作的珐尔盖亚，都是一片经历战火洗礼的荒野。





初代的珐尔盖亚一度是个青山绿水、生机勃勃的世界，人类和亚人种在守护兽的保护下和睦生活在一起。直到1000年前，魔族的入侵点燃了第一次魔族大战的战火，为了对抗魔族的侵略，亚人种和人类结成同盟，制造出了对于所有人来说都是双刃剑的武器。这些武器不仅歼灭了大量魔族，也同样重创了人类和亚人种，造成了一个巨大的沙漠，整个世界被破坏的面目全非。战争以人类和亚人种的胜利宣告结束，接下来亚人种全体离开了这片荒漠，生活在仍旧青山绿水的异次元中，荒芜的、贫瘠的珐尔盖亚上只剩下了人类的痕迹。

就这样度过了1000年，所有人都已经习惯了眼前的一片黄沙，随后渐渐出现了很多居无定所，在各处游历，不断追寻着危险与浪漫的人，他们被称为渡鸟。作为一个渡鸟，有着各种各样的工作，可以成为遗迹的挖掘者；可以在世界各地探索；可以成为类似赏金猎人的存在。在此之后很久很久，渡鸟都是珐尔盖亚最引人遐思、最充满激情、从来不曾面对乏味和无趣、生活永远遍布波折与刺激的职业。没有一个充满理想的男人可以拒绝渡鸟。在这份荒野所带来的豪迈中，因使用了禁忌的ARMS而被赶出村子的罗迪，为追求绝对的力量而在世界各地的遗迹中探险的宝物猎人扎克，以及拥有召唤守护兽血统的公主塞莉西亚就此相遇，波澜壮阔的篇章由此展开。

诞生于荒野

现在看来，"《荒野兵器》系列"几乎所有的要素和特点在初代都已经基本成形并被使用，在系列的每作中都会出现的几个关键人物Tony、秘密花园的亚人种少女也已经出现，丰富的隐藏要素，自由的地图探险，广阔的世界以及世界观之后都成为了系列的关键所在，在此后的续作中系统虽然经常变化，但也都是在这个原型上修修补补，主干始终不变。虽然本作仍然有许多不足，西部风格也没有完全形成，甚至还在其中大量包含了剑与魔法世界的要素，譬如说塞莉西亚所在的王国，譬如说扎克曾经工作的骑士团等等，但是它的推出仍旧造成了不小的影响，Media Vision终于从一个名不见经传的公司踏上了自身所追求的创意&创造力之路——虽然在之后很久的一段时间之内，这份创意和创造力只献给了一个系列。

Gunners Heaven 这是Media Vision开发的一个早期PS动作射击游戏，在"《荒野兵器》系列"中这个词也几次出现，《荒野兵器2》中矿山镇里一间酒吧的名字就叫做Gunners Heaven，而且原游戏的男女主角在此酒吧中客串NPC……到了《荒野兵器3》中，Gunners Heaven则变成了斗技场的名字。

开拓者之章 《荒野兵器2》(1999年)

——有人种下第一棵树，而开拓者把这棵树做成了桌子。



在1996年圣诞期间推出的《荒野兵器》取得了小范围的成功，但是Media Vision却没有借着东风立刻在原有的基础上推出续作，直到所有人的年历换了三次，游戏业界进入了一个和之前截然迥异的时代，1999年的9月2日，《荒野兵器2》才姗姗来迟，勾起曾经玩过这个游戏的玩家心中深藏着的一丝回忆。



Part 1 酝酿已久的变革

1999年的游戏业界和1996年的游戏业界是两个完全不同的时代，1997年，《最终幻想Ⅶ》的华丽3D效果和CG画面在本来区别不算惊人的SFC时代与PS时代之间画上了一道深深的鸿沟，这个冲击如导火索般，之后的游戏以惊人的速度飞快成长起来，平板的2D卡通画面已经完全无法满足制作者和玩家的要求，无论是对游戏的画面还是演出方式，越来越多的变革与挑战随之而来。《生化危机2》采用的3D人物配合CG背景表现方式；《寄生前夜》的电影式演出和游戏设定；《异度装甲》将内涵与游戏性紧密结合的尝试；以及《最终幻想Ⅷ》给包括非玩家在内所有人带来的震撼。1999年的游戏界，PS已经进入了晚期，机能挖掘到了极限，各种表现方式几乎都已经被用尽。接连着吃了无数大餐，被数次深深震惊的玩家已经养出了一点刁钻古怪的挑剔，但是“《荒野兵器》系列”总是会带给人意想不到的惊喜。

《荒野兵器2》采取了当时盛行的3D画面，和前作看起来相差甚远，但是进入游戏之后，なるけ みちこ熟悉的口哨式配乐以及各种熟悉的要素席卷而来，短短一瞬间就让两个剧情没有关联的作品连接在了一起。可以说，《荒野兵器2》是一次巨大的转变与创新，游戏系统的复杂丰富度大幅度提升，在这一作中，真正属于《荒野兵器》自己的独创系统产生了。譬如著名的遇敌回避系统：在游戏中遇敌时，角色头上会冒出一个感叹号，可以通过按键回避这次战斗；譬如说接续系统：如果在战斗中全灭，可以得到接续游戏的机会，只是要消费一个相关道具。在这种种改变中，最让人欣喜却也最让人头疼的变化则是地图搜索，游戏中的NPC会说出各种地点和方位，然后在大地图上行动的时候，需要玩家自己搜索周围的环境，从而一个个发现在大地图上原本看不到的城镇、迷宫和道具，这是从《荒野兵器2》开始的特色系统，这个系统使本作探索的乐趣大为增加，同时也困住了一批批因为方向感欠佳而找不着路的人在痛苦中由衷地快乐着。

可以看出制作者下了决心要在《荒野兵器2》中作一次翻天覆地的变化，除了西部、口哨这些关键词不变之外，其他的大处小处乃至整个游戏的细节部分，无一不被精心整容了一番。像是BOSS的身体从之前的单一状态被分成几个组成部分；商店中买不到任何回复HP、FP的道具，只能通过黑市购入。更将之前的三主角扩充成了六个主要人物，每个人的GOODS也相应平均为3个，使故事的人物关系前所未有的复杂起来——虽然这个尝试很快就因为剧情要求和人物刻画在下一作中被舍弃了，但是仍然让《荒野兵器2》的剧本成为了有史以来剧情最为错综复杂，人物描写最为耗费心力的一作。

Media Vision对于《荒野兵器2》的种种变革没有白费，本作的销量远远超越前作达到了24.1万，尽管在当时如云大作的包围下毫不显眼，但是《荒野兵器》真正成为了一个被玩家所关注的系列，《荒野兵器2》成功地担当起了一个开拓者的职责，虽然在此之后，这个系列仍然有很长很长的道路要走。

Part 2 仅仅先走半步





在本作中，ARM这个词所包含的意思变成了对一切热兵器的泛指，包括枪、炮、火箭筒、导弹、激光等等，而ARMS却被排除出来成为了一个独立的内容——Awkward Rush & Mission-Savers 的缩写，即“紧急任务遂行部队”，也就是主角等人所参与的一个团体。最初三个主角之一的阿修雷算是最容易代表“ARMS”的字面意义的一个人，身为枪士队一员的他在游戏最开始的部分展示了枪械的力量，同时也为再次揭开大陆面貌起了重要的作用。《荒野兵器2》在人物设计方面相比一代而言叛逆了许多，其中最为让人印象深刻的大概就是布拉德·埃文斯这个“臭名昭著”的逃犯了。从清新的渡鸟到让人大跌眼镜的逃犯，这样翻天覆地的变化不得不让人相信Media Vision创作方面创新的决心。

这种革新没有延续到让人反感的地步，反倒是《荒野兵器2》最让人称赞的一个方面。对于曾经喜爱“《荒野兵器》系列”的玩家来说，“《荒野兵器》系列”曾经如此接近SFC时代的许多RPG名作，在RPG部分自然应当交出让人满意的答卷。事实上Media Vision在对原有部分进行革命以确立其独特体系的同时，还是保持了许多传统RPG的风貌。甚至有人在初玩《荒野兵器2》的时候发出这样的感慨：“这是PS时代最近一两年里最像RPG的RPG了。”对于这种称赞，不知道冀望于创新的Media Vision是否能够感到荣幸？非常值得一提的是，原本在最初作品中未曾体现过的苍凉的世界观，在《荒野兵器2》之中得到了极大地

可以摸到的诚意

从《荒野兵器3》开始，游戏中所有的对话里凡是有中文汉字出现的地方，制作者都会使用假名在汉字上面注音，这可不仅仅只是在汉字上加上了假名这么简单而已，而是“《荒野兵器》系列”与其他RPG都不同的一大特色。



充实。利用3D塑造出来别致而广阔的世界带给了玩家真正"世界"的感觉。尤其是其中雪原等场景的表现，让人大有惊艳之感。故事当中涉及的许多场面因为脱离了2D表现的限制，也变得更加拥有临场感。对于当时的PS机能来说，《荒野兵器2》的画面水平无疑够得上精致这样的评价。在这个近乎精美的3D画面下呈现出的世界非常像墨西哥凄凉孤独的荒野，流畅自然、曲调柔和的爵士风格主题曲中，人们褪色的黄上衣，洗旧的红色手帕，黝黑的肤色在荒野的蓝天下散发出青色的光泽，这个世界犹如一场美国之梦中的寂寞午夜。

先走了半步的人是天才，先走了一步的人是蠢材——这是一句被屡次验证了正确性的话。Media Vision的改革改的并不彻底，其中保留了大量传统RPG的桥段，但是正是这种有所保留的改变与调整反倒比彻底的改变更加有效。

在救赎中自我救赎

《荒野兵器2》的故事之中，拥有双重人格的少年最终面对的敌人除了自己的另一个人格之外，还有一直对自己派发各种任务，让自己在世界各地奔波的老朋友兼领导者阿尔文。故事在峰回路转之后回到了传统少年冒险题材中最让人印象深刻的一幕，面对曾经无数次被自己打败的敌人，忽然发现站在这些敌人之中的首领是自己信任的人，这种接近于救赎和自我救赎的题材深深地震撼了投入这个游戏的玩家，在创新与传统中，《荒野兵器2》取得了完美的成功。

放浪者之章 《荒野兵器3》(2002年)

——在这里，你甚至可以听到自由之风飞奔的声音。

在《荒野兵器2》获得了理应得到的成功之后，又一个三年过去了，这三年间PS退下了历史舞台，PS2接替起历史交付的重任。2002年，经历了又一次进化的《荒野兵器3》在春暖花开之际来到了我们的面前，这一次，它带给了所有人一个真正的西部。



四位一体

大峡和歌子、从《荒野兵器2》开始为该系列献声的歌姬麻生かほ里、なるけ　みちこ以及金子彰史，这四个人即将成为"《荒野兵器》系列"的代表性人物被诸多FANS铭记在胸，他们构成了正方形的四个顶点——虽然大多数时候，正方形并不是一个稳定的图形。

Part 1 无限接近于终点

在《荒野兵器3》的制作中，另一个巨大的变化就是请到了大峡和歌子为本作进行人物设定，大峡和歌子笔下的人物充满了独特的个性与旺盛的活力，主角们就如野草一般鲜活真实地扎根于土地，大气而洒脱的风格加上干净利落的笔触，和《荒野兵器》的粗犷风格相得益彰，简直是这个系列最佳诠释者。再加上大峡和歌子对于细节的刻画、装饰品的运用、不同人物的特点把握力相当之高，凡是她担当人设的作品中，即便只是一个在城镇中出现露过几次面的NPC，也会有姓名、背景和详细设定图。如果翻开资料设定集，你就会发现这些基本上没什么发挥机会的NPC并没有因为戏分少就有所偷懒，每一个人都有着自己鲜明独特的个性，那种"似曾相识"的感觉不会出现，取而代之，"这些NPC就如同真实存在的人一样生活"的感觉喷涌而来，在这一点上，之后接替了大峡和歌子工作的佐佐木知美就难以与其比拟。

《荒野兵器3》的系统可以用非常复杂来形容，几乎把这个系列的各种特色推向了极至，有很多人在游戏中因为不了解系统又不肯仔细看文字提示而被卡住。前作中出现的地图搜索系统在本作中被大大强化，世界地图上的所有地点都必须通过搜索找到，但是在此之前必须要与人交谈获得关于该地点的情报，这个系统比起前作来更让人爱恨交加，玩家时常被困在一片地图上反复搜索，花费一两个小时却就是找不到自己要去的下一个目的地……而本作中隐藏要素、各种分支、斗技场空前繁荣丰富，更将之前的隐藏迷宫ABYSS单独提出，制作成了一个100层的"深渊"，一直沿用了下去，成为之后的玩家努力挑战的又一座高峰。

不管从哪方面来说，这一作都是"《荒野兵器》系列"日益趋近成熟的产物，在发售之后获得了相当不凡的评价。不过《荒野兵器》永远都是这样一款叫好不叫座的游戏，它的素质不会让人失望，销量却不会让人满意。《荒野兵器3》最终又卖出了24万余份，连年度销量榜的前40位都没达到，对于精心打造出本作的Media Vision来说，这无疑是一次不小的打击。





Schrodinger 这是《荒野兵器3》中出现的玛雅和弟弟阿尔弗雷德的姓薛定鄂。艾尔文·薛定谔是著名的物理学家，他提出过一个被称为"薛定鄂的猫"的经典命题，其中有一只被完全封闭在毒气盒子里的猫。游戏里玛雅家也有一只猫，也得了幽闭恐惧症，而且它被关起来的时候台词居然是"箱子！箱子！不要！不要！不要放出毒气"……

Part2 一个真正的西部

在本作中ARM的含义照例要发生一次变化，这次ARM(Artifacts from Ruins Memories)的定义看起来似乎初代差不多，不过涵盖却更为广泛一点，凡是机器差不多都是ARM，包括武器、火车、气垫船等等。与之相应，《荒野兵器3》中出现的各种科技文明产物也分外繁荣，走向了历史的新高。

虽然珐尔盖亚笼罩上了一层哀愁与荒芜，但悲伤的气氛没有让人心为之消沉，人们出人意料的对未来满怀理想与憧憬，近乎绝望的环境和充满希望的人群之间激起无数火花，阶级不再明显，性别差别不再分明，在这个时代，似乎一切都会成为可能，或许这也正是工业时代带给人们的希望。放弃了2代的6个主角，本作将人数缩减为可以在战略性与艺术性之间求得最好平衡的4个主角，并将第一主角定为为了找寻自己父亲的足迹，成为渡鸟而独自踏上旅途的开朗少女，这也是该系列第一次以女性作为主角来描绘一个豪情飞扬的故事。

若是仔细游玩就会发现本作中四个主角的出场方式也与之前有所不同，从之前按照个人行动-相遇-集体行动的平铺直叙，变成了相遇-回忆每个人的个人行动-集体行动的倒叙，使戏剧冲突和悬念得到了大幅度的提升，但是这种方式在之后的续作中没有被延用，不能不说是一种遗憾。

《荒野兵器3》最让人一见之下就印象深刻的地方无疑是采取了当时最流行的卡通渲染效果，初次见到时强烈的视觉刺激让人一时之间无法将其和《荒野兵器》联系在一起，但是时间一久，就会发现其实这种风格正可以恰如其分地烘托出制作者所要求的美国西部风情，与此相比——之前我们所迷恋的西部根本就算不上是真正的西部。

就如前文中我们也曾提到的关于王国的问题一样，可以说在前两作中西部风情就像一个被穿的有些歪歪扭扭的马甲，表面看起来没有问题，往下深究一些就发现它的骨架结构还是传统的剑与魔法，这种皮肉与骨架不相合的现象在游戏中的表现就是东拉一点西扯一点，在看起来充满异国风情的时候突然冒出了典型的日式RPG建筑与阶层。直到《荒野兵器3》中，交通工具变成了马、火车、沙上艇和龙机，世界各地被铁路所覆盖，使用剑与魔法作为武器的人没有了，取而代之的是所有人都开始用枪对轰，这才让人产生了一种由衷的认同感。

在本作中加入的Cross Fire Sequence更是一次大胆举措，所谓的CFS系统官方解释就是：在进入战斗后，敌我双方的初期位置是完全打乱的，在这种情况下展开激战的话，相信就会感受到类似于美国西部的牛仔时常发生群体枪战时，置身于枪林弹雨中那样的快感。虽然这个系统在实际操作起来没有起到什么实际性的作用，不过比起之前的"两边站轮流打，你一下我一下"确实是看上去要正常的多了……不过，在这种种改变中，最值得一提的还是本作中骑马时如果遇敌，战斗画面就会变成驭马狂奔的同时与敌人对射。当一群人用各种帅气而华丽的姿势在不断改变角度的镜头前嚣张地打死敌人之后，骑着马得意洋洋扬长而去，这一瞬间，你就会深深地体会到，这绝对才是我们梦想中的西部。







金黄与碧蓝相接的地方

在《荒野兵器3》的封面上，一片金黄的荒芜大地横跨了整个画面，从眼前一直延伸到仿佛是世界尽头的彼端，饱经风化的大地与一片湛蓝的天空彼此相交，整个世界无比空旷寂寥。与《荒野兵器》之前以及之后所有的封面都不同，在这张图片上看不到任何一个人影，茫然、孤独在一瞬间就可以攫住人心，而事实上，这确实也将是你所看到的最为荒凉的珐尔盖亚。在《荒野兵器》初代和第二作中，虽然背景都设定在绿色慢慢失去，世界日渐荒漠化的大环境下，实际上我们在游戏的过程中仍然时不时能看到绿色植物的影子掠过，而《荒野兵器3》的世界则变成了一个彻底荒漠化之后的产物，满目所见均为一片黄土，在这个荒凉的基调之下，我们终于见到了《荒野兵器》完全成型的形态。

吟游者之章 《荒野兵器 Alter Code：F》（2003年）

——一个被埋藏在记忆深处的故事，吟游者仍在不停地歌唱。

最新作的再度出现来得如此之早，让玩家多少都有些不太适应，事实上这次的《荒野兵器 Alter Code：F》本不能算作是系列的最新作，因为它其实不过是初代的重制版而已，不过游戏中所有的角色和画面都经过了全新的绘制，并且加入了大量全新剧情和隐藏要素，说它是一款崭新的作品倒也未尝不可。



Part1 光辉夺目的重生

将初代的《荒野兵器》进行重制一直是金子彰史长久以来的心愿，不管是因为各种表现未能达到自己预期计划，还是随着游戏的发展，在经验不足的情况下匆匆制作出的初代已经不足以负载起一个系列的开端这样艰巨的任务，将初代进行重制的计划被排上了Media Vision的议程之中，只是因为这样那样的种种原因，长期以来一直拖延了下去。直到《荒野兵器3》推出之后，金子觉得适合的时机已经到来，终于将这款已经策划很久的作品如同一枚重磅炸弹一般丢了出去。

经过重新制作的《荒野兵器F》在系统上基本沿袭了《荒野兵器3》，并将CFS系统继承了下来发扬光大，游戏中有90％的剧情全部经过金子彰史重新创作，并针对原作的弱点加入了众多的隐藏BOSS，原作中的迷宫、谜题都有了巨大的变动，角色设定方面则改由大峡和歌子重新演绎，登场角色更由原先的3位变成8位，战斗系统也从过去的3人固定制改变成8个人的交替轮流制……这些几乎是天翻地覆的改变使初代经历了一次脱胎换骨，进化成为一款焕然一新的游戏。经过这一次的重制，原先和整个系列区别较大的初代被重新演绎了一遍，整个"《荒野兵器》系列"的风格在某方面得到了一定的统一，完成了一场从头到尾的呼应。但是从某一点来说，《荒野兵器F》更像是同之后作品之间的一道沟堑，在此之后，荒野兵器终于走上了一条与之前相差甚大的道路。



纪念日到底是什么？ 从3代开始，在游戏中都会出现一个穿着女仆装的少女，每次和她对话，她都会告诉你今天到底是什么纪念日，譬如说3月1日是羊皮纸之日，4月17日是木桶之日……让人觉得这个世界的人真的都闲出病来了。

Part2 历代传承

作为一款重制的作品，《荒野兵器F》可以说是最大范围涵盖了这个系列历代以来的各种要素，在这里，我们所要说的并非那些系统上的继承，而是要谈一谈可以称之为小趣味的各种古怪设定。

在多数时候，我们之所以说“《荒野兵器》系列”具有浓厚的个性绝不仅仅是因为之前反复被我们强调的各种特征与系统，而是制作者在制作这个系列的过程中表现出的异常执著。譬如说“《荒野兵器》系列”的历代都会有一个名叫Tony的男人登场，而且通常都会选择在序章首先出现。《荒野兵器》和《荒野兵器F》中，Tony是罗迪的序章中那个冒冒失失独自跑去山洞寻找药草的男孩；《荒野兵器2》中，Tony则是阿修雷序章里被一群恶棍绑架的少年，最后还成立了“少年ARMS”；《荒野兵器3》的Tony比较让人印象深刻，在游戏最初的列车上，掌管着“贵重货物车厢”钥匙的车长就是他，这个看起来十分精神的热血大男孩在之后担任起了火车员的职责，只要乘坐火车就可以随时和他聊上几句；到了之后的《荒野兵器4》则颠覆了之前的传统，Tony变成了完全的反派，绑架了女主角由莉，还要抢夺ARM，诡计破产之后对主角一行穷追猛打，卑鄙恶劣至极。而另一个在历代都会出现的名字则是“秘密花园的亚人种少女”，作为珐尔盖亚剩下的最后一个亚人种，她独自在荒芜的大地上经营着自己的一片小花园，是一个相当令人怜惜疼爱的角色，但是与之前的Tony不同，秘密花园少女却是每一作都是同一个人，每一作她都会在某个地方静静地守护着自己的花圃，等待玩家的寻找和探望，这份小小的期待和牵挂总可以超越一切时代和历史，超越背景和设定，让人无时无刻不感觉到那一份熟悉的温暖之情。除了这些著名的名字之外，“《荒野兵器》系列”十分喜爱利用一些在每作中都出现，但是每作中意义都有变化的关键词语来加深系列之间的羁绊和联系，譬如说“银之左腕”、“巨像”、“魔剑路西埃多”、“ARMS”以及众多的地名和隐藏迷宫的名字，这一切设定都在不停暗示玩家这些世界之间紧密相连却又各不相关的事实，每当我们看到这些熟悉的词语，就会由衷地感觉到自己正置身于《荒野兵器》的世界之中。



重塑经典

然而在这场可以说是乐事的重制背后，在浴火重生的《荒野兵器Alter Code：F》身上，我们看到了RPG制作的艰难——在经历了许多年的沉淀和积累之后，Media Vision才拥有了重新演绎自己经典故事的能力。这种漫长的等待周期不得不让人想起许多曾经给我们留下遗憾的RPG。正是因为《荒野兵器 Alter Code：F》的制作如此精良，如此成功，才让人不得不发出这种感慨。

Alter Code:F

从本作的标题就可以看出金子彰史对其抱有的巨大希望，Alter Code：F中的“F”是“fake”的F，似乎在表明原来PS版的第一作是一部假冒的劣质品。

“Alter Code”则有“改变代号”的意思，表明了制作人员们想要将本作做成“全新的《荒野兵器》第一作”的决心和信心。而本作是系列的第一作，“F”是“first”的第一个字母，则代表了一切的初始和原点。

变革者之章 《荒野兵器4》(2005)

——珐尔盖亚的改变伴随无数动荡，只有历史之眼才能见证一切的沉浮变幻。

《荒野兵器4》在最初的时候其实曾被金子作为《荒野兵器 Another Code：F》而进行制作，并且和《荒野兵器 Alter Code：F》在同一时间公诸于世，从这个副标题的命名来看很像是一款类似于外传的游戏，而且在当初公布的两张男女主角设定图中，可以发现女主角由莉的设定早已经十分接近最后的决定稿，但男主角与之后我们所见到的捷多却大相径庭。不过这款当初已经宣布正在制作中的外传游戏迟迟没有公布，反倒是《荒野兵器》的正统续作《荒野兵器4》横空出世，在2006年3月抢占了玩家的注意，那个时候我们虽然早经由各种媒体略有所知，却完全没有想到，《荒野兵器4》是这样一款革命意味浓重的游戏。



Part 1 是变革还是殒落

Media Vision对于变革的憧憬和喜好远远超过了所有人的想像，尽管在经营理念被定为Originality&Creative Power之后我们就早已预见到了这个公司必将面对不停改变、不停进化和不断对自己挑战的情况，但是在《荒野兵器F》刚刚确立了一个相对来说比较成熟的世界后，Media Vision居然这么快就抛弃了自己花费无数心力的完美系统，这份毅然决断多少让人有些难以理解，在面对突如其来的《荒野兵器4》时，一切想像力似乎都有些不够。

《荒野兵器4》是有史以来最不像《荒野兵器》的一作，在这一作中，诸多之前经历了重重磨难而建立起的系统都彻底被舍弃了，战斗系统更是彻底脱胎换骨。本作中的战斗系统被称为“HEX制”(Hyper Evolve X-fire sequence)，简而言之就是战斗场地由7个相互衔接的六角形区域围成，每个区域都随机产生自己的独特属性，战斗开始之后玩家和敌人都挤在这七个格子之中跌爬滚打，从之前的RPG式战斗变成了富含SLG乐趣的战斗方式。

《荒野兵器4》还大大强化了动作成分，在迷宫中的移动和破解机关都需要大量复杂的动作，跳跃(二段跳)、攀爬、滑行等动作的加入，使得本作更有ACT的气氛。而原本应该是战斗技能的“アクセラレイター”成了本作的另一个关键系统“超加速”，在超加速的状态下，角色会以4倍的速度行动，不仅能躲避一些机关，还能发现隐藏的金钱等等。

游戏中另一项巨大的变动则是历代的惯例GOODS，GOODS变得不再是各角色都有的固有道具，而变成了在迷宫中各处放置，随取随用，由于GOODS的变动，多人切换来在迷宫中进行解谜变得没有任何必要，于是

路西埃多 在《荒野兵器2》中出现的欲望之守护兽的招式叫做魔剑路西埃多，这个名字就来自PCE上的RPG“《天使之诗》系列”，这也算是金子彰史对过去的一种缅怀吧。

通常的行动中，我们就只会看到主角一个人的身影，从这点上来说，《荒野兵器4》对于几个主角的刻画可以说是史无前例的薄弱。

如果说上面的种种变动还只是让人暂时不能适应，没有绝对的谁优谁劣之说，那么将在大地图上探索取消，转由点对点的直接移动代替；在小镇中无法进入民房搜索，只能被堵在门外和NPC对话这些改变就是彻底的大失败。没有了大地图和自由探索之后，《荒野兵器4》也失去了系列最早的理念和打动玩家的地方，失去了"《荒野兵器》系列"的灵魂所在，而这个灵魂，就是自由自在的在世界各处冒险。面对着这些突如其来的改变，不可否认系列的老玩家一时之间难以接受，这些变化究竟是变革还是系列的殒落，这个时候我们虽然无法断言，但是可以确认的是，这一次，Media Vision一不小心就迈出了整整一步。



Part 2 刻意的人工进化

如果说前作着力于营造出一股工业时代早期的荒野韵味，那么本作则更像是高科技和幻想世界的结合产物，珐尔盖亚虽然仍是因为经历了大战而荒废，但原因与魔族的入侵却已经没什么关系，而是两种政治体系对立的斗争结果。大批看起来很高科技的名词和专有词语纷纷诞生，"人工进化"、"因子适合者"、"异端技术者"将整个故事笼罩上了一层科幻与宗教结合的外衣，连ARM的含义都与时俱进变成了Ambient Reorganization Material"环境再生组织化机械群体"。

尽管作了大量的设定和改变，但是不得不说的是这些改变看上去成效似乎不大。将《荒野兵器4》的大地图取消之后，减少的不仅仅是探索的乐趣，不仅仅是自由度的问题，也是整个游戏世界构成的深度与广度问题，直线推进的主线情节使《荒野兵器4》缺乏支撑起整个世界观的细节刻画，直接结果就是导致其剧情和目前大多数量产RPG几乎没有本质上的区别。更为颠覆传统的是，在《荒野兵器4》中几位主角独立的序章被彻底取消了，故事由温室中长大的男主角捷多平静的一天开始，在这一天，捷多闲着没事四处转了一转，捡了些宝贝，砍了点箱子，然后遇到了这辈子见到的第一个被困的同龄女性，所以英勇无畏的捷多毅然决定出手相助，接下来就是我们大家都能猜到的"从此之后，捷多的命运发生了巨大的改变"……作为让玩家迅速了解主角的最好手段，独立序章的存在是"《荒野兵器》系列"与其他游戏得以区分的关键之一，在取消了这一部分之后，英雄救美的剧情加上突然力量觉醒的男主角，剧情上的魅力大幅度降低，怎么看都像是一道有些腻味的旧饭。

《荒野兵器4》这次的突然改变完全可以看出在为下一作铺路的意图，从西部向SF演变的趋势也更像是一个暂时的承前启后，在经历了《荒野兵器4》的失望和疑惑之后，《荒野兵器5》的推出究竟能够扭转局势还是江河日下；《荒野兵器》是一次重生还是如诸多系列一样慢慢走向枯萎与衰败，众多不能确定的疑问理所当然聚集了众人的视线。

所有人都在等待着下一作的出土，虽然心境各不相同。

展望者之章 《荒野兵器5》(2006)

——至少在现在这个时候，一切的一切现在都还只是未知。

Media Vision是典型的抱着一个游戏大腿混的公司，看看这个公司制作的游戏，我们会惊讶地发现除了"《荒野兵器》系列"，剩下来的几乎就只有早期的两个游戏以及不断的续作。而且续作的水平显然也渐渐有些不支，尤其在四代的时候，更是出现了一次严重的断层。纵然是这样，之前曾经辉煌的光芒依然让人坚信这家公司终于会如其中的召唤兽一般，在剧情急转直下的关键时刻浴火重生。

在《荒野兵器4》之后的一年，最新公布的《荒野兵器5》也即将发售，这次的《荒野兵器5》仍然面对了众多的变革：历代的象征"渡鸟"已经不再是珐尔盖亚最让人向往的职业，取而代之的是"巨像兵猎人"这个新兴职业；大峡和歌子退出了本作的人设工作，转由在日本同人女界相当有名的佐佐木知美担任人设；从2代开始一直为本系列演唱主题曲的标志性人物麻生かほ里将不再为玩家演唱主题曲，主题曲的工作由声优水树奈奈完成；甚至连游戏的脚本都转交给他人进行。熟悉的元素越来越少，崭新的元素越来越多，面对着即将发售的全新续作，玩家的心中难免被期待和担忧包裹的密不透风。

《荒野兵器》已经十周岁了，如今的新作开发团队里有很多成员都是因为喜欢该系列才加入了制作室，正是因为这些荒野迷的协助才使得《荒野兵器》的生命力一直旺盛，并且保持不断创造的活力。在本作中将会有很多非传统的元素出现，在今后的《荒野兵器》中，也会继续有更多的全新元素出现。

Originality&Creative Power。

这是Media Vision刚创立的时候就提出的经营理念，也是所有人一直在努力做到的目标，创新与传统之间的平衡往往很难把握，在"《荒野兵器》系列"十周年的时候，我们惟有寄希望于《荒野兵器5》的成功，寄希望于创新与传统之间的天平取得最为恰到好处的平衡。



在过去的岁月之中，除了成为名作的作品之外，仍有一些厂商的作品徘徊在名作殿堂的大门口，我们未曾忘记，这些进去又出来、出来又进去的作品曾经如此撩动我们的心弦。譬如在某个冬日的夜晚，一曲吉他和口哨的混合旋律响起在烟雾缭绕的房间里，许多青年人从冒险的苍凉之中看到了希望，也从坚定的追求当中看到了理想……在反复聆听的旋律里，口哨和荒野，苍凉的世界和广阔的天地，信任与嘱托，背叛和忠诚，种种故事交织在一起，形成了独特的"《荒野兵器》系列"，这个系列也许并非足以跻身一流RPG的行列，但仍有大批忠实的爱好者，记录下渡鸟们在这个世界上的每一步脚印，这些脚印如此鲜明，以至于我们绝对无法忽视它们的存在。

广阔的珐尔盖亚上，冒险一次次上演。

流淌的岁月中，动人的旋律吹奏了十年。

你，在聆听吗？

Calamity Jane 《荒野兵器》初代和《荒野兵器 F》中的Jane其实是真实历史人物，她是19世纪末少数几个活跃于美国西部开拓史的女性枪客，别名"平原的女王"，据说她曾于1875年女扮男装参加了美国的陆军，但是很快就被拆穿继而受到除名处分，可以说是一位传奇性的女性。之后她的故事也被拍成过电影等等。

文 雨滴



漩涡鸣人大战黑崎一护？夜神月乱斗网球王子？没错！《JUMP漫画终极明星大乱斗》（以下简称《终极大乱斗》）就是这么一款无厘头的格斗游戏，这个集结了《周刊少年JUMP》众多大牌漫画明星的游戏，一直都以独特的战斗方式和数以百计的参与角色而著名。在这个游戏里，玩家可以让上世纪90年代大红大紫的孙悟空挑战新世纪的漫画偶像坂田银时，也可以让阿拉蕾的粪便攻击投满整个屏幕……在《终极大乱斗》的世界里，除了超出画框外，没有什么不可能！好了，就让被《周刊少年JUMP》热血所感染的我们一起跳入这大乱斗的世界吧！

JUMP漫画终极明星大乱斗	Nintendo	FTG
NDS JUMP ULTIMATE STARS		日版
2006年11月23日	1～4人	4800日元
对应任天堂Wi-Fi网络连接		对应玩家年龄：全年龄

操作介绍

方向键	光标移动／角色移动
↓	防御
A	确定／跳跃
B	取消／轻攻击
Y	调出卡片编辑模式／重攻击
X	必杀技
L／R	使用角色支援技／切换同伴
START	开始／暂停
触摸屏	选择战斗角色／切换同伴



战斗画面解析

1 角色属性，共有力、知、笑三种属性。
2 J魂（也就是HP）角色的颜色随J魂的减少而慢慢变成黑白色。
3 必杀魂，使用角色必杀技、援护攻击都会消耗必杀魂，面前的数字显示具体还可使用多少次。
4 战斗剩余时间。
5 画框，角色落入画框外即死亡。
6 角色状态，皇冠为第一名。
7 道具，道具有回复道具和状态道具。
8 Leader，主攻击角色
9 援护角色，按L／R即可发动
10 黑色画框内的角色为不可用。





操作详解

本作的操作方法基本与前作《JUMP超级明星大乱斗》差不多，其中连续按两次→（←）为快速移动，“↓+A”是落到下一层，而在防御时按B键则为破防攻击，跳跃时按B／Y为空中攻击。《终极大乱斗》在其他方面进行了很人性化的设计：当玩家在战斗时可以使用L／R键快速召唤援护角色进行攻击；另外游戏还追加了可以抓住画框边缘防止角色掉下去的设定，对那些可以快速移动的角色来说可是一大福音啊；另外本作还设置了每个画格的Leader角色，Leader可以在“锦标赛”中能发挥很大作用。

任务要点

本作的故事模式一共可分为5种类型，每个类型的完成要求都不一样，因此熟悉本关的任务要求可以说是完成整个故事的要点，鉴于《终极大乱斗》的故事流程很长，而且还有部分需要完成特殊要求才会出现，所以推荐大家把每个任务的所有要求都完成。

锦标战斗

《终极大乱斗》最基本的任务要求，即大乱斗模式，玩家只要不停地打倒对方即可。战斗后如果得分比CPU高即可完成任务，游戏中系统为了方便玩家了解到对方的情况，在每个对手下方会有提示，其中皇冠代表本次战斗中的第一名。不过有些关卡对得分有要求，因此大家遇到锦标战斗的话，就派遣强力的战斗角色上吧！值得注意的是，如果被对手消灭的话会减少分数的。



乱斗模式



与锦标战斗差不多，不过任务要求是在限定时间内打倒所有敌人。该模式下敌人不会复活，但我方死亡即算任务失败，初期的话乱斗模式很好完成，但是到游戏后期的话任务对时间限制比较严格。值得注意的是，敌人也会换人，所以在打倒了敌人之后千万不要松懈，一定要等他们死透了才行！

夺标模式

只要获得任务所要求的所有道具即可过关，但敌人会无限复活。虽然看起来很简单，但有时候道具会被敌人吃掉，这就需要我们把持有过关道具的敌人打死并从他身上获得道具才行。值得注意的是，因为敌人不止一个，所以有时候好不容易打倒了持有道具的敌人，结果这个道具又被另外一个人给吃了……



▲在打击敌人的同时，也要注意保护自己。

保护模式

一般来说保护模式都是保护特定角色在一定时间内不受敌人伤害。保护模式分为保护自己不被攻击和保护他人不被攻击两种，遇到自我保护的情况只要逃就可以了，但遇到保护其他人的模式则要注意不被敌人夹击，努力保护规定角色不被敌人攻击到才行。

特殊要求模式



遇到这种任务就需要玩家看清楚完成任务条件了，例如《光速蒙面侠21》的第3个任务就要求玩家使用小早川濑那的援护攻击，且让3名敌方角色都无法移动才行。不过这种任务总体来说不多，而且任务一开始也会有提示（最多的要求应该是使用《鼻毛真拳》的主角用限定的攻击方式打中敌人……）另外还有一个比较多见的要求就是破坏画框，推荐使用星矢的8格黄金圣衣砸墙，既快又狠！

©JUMP ULTIMATE STARSプロジェクト 2006 Nintendo／GANBARION

菜单详解

Jキャラリシー J冒险



J冒险，游戏的故事模式。所有的人物收集任务完成都在本模式里进行。本作除了最初的练习宇宙外，一共还有4个宇宙，宇宙里的星球按照各自的属性以星系来区分。玩家需要完成所在宇宙里所有星球的任务才可以进入到下一个宇宙里去(一个星球的任务完成后，该星球会以彩色显示，我们可以以宇宙里的星球是否所有都变成彩色这一点来判断新任务的完成数)。

属性攻击：本作有力、知、笑三种属性，套卡的属性按照Leader的属性来设置。三种属性按照"力→知→笑→力"的关系相互克制。战斗时如果我方属性恰好克制敌人属性的话，则攻击力为1.5倍。

ツウシン 联机模式

在这个模式中，大家既可以与身边的朋友进行联机对战，也可以登陆任天堂WI-FI网络与世界各地的玩家进行对战。当然，还可以把自己培养出来的强队与朋友进行交换。动用众人的能力一起把这个角色众多的游戏进行补完。

デッキセレクト 卡片编辑模式

在玩家获得新的角色后，可以在这里编辑战斗的套卡。新获得的角色最初都只占1个小画格，一套卡总共可以使用20个小画格。玩家通过在"J能力"中提升新角色的卡片能力来增加所占小画格数。每套卡片组合必须遵循战斗型卡片、支援型卡片和人物卡片各1张的基本条件，另外每套卡还必须安置一个领队(安放卡片时可以用R键调出相应菜单)。在角色卡片中，2～3格都是支援角色，可以用L/R键设置，而4～8格全是战斗角色，卡片格数越大其能力也越强。另外，如果把与战斗卡片相关联的1格角色卡放在战斗型人物卡片周围，还会产生联动效应(如孙悟饭和小林)，每名角色可以与两名角色产生联动。另外随着游戏进程系统也会提供一些强力套卡。

组合基本规则
1. 每张卡片间不能重叠
2. 每组套卡必须有绿色、蓝色、红色卡片各1张
3. 每组套卡必须有一个Leader

データベース 游戏资料

游戏中出现的过场动画(其实应该是漫画……)、游戏背景音乐、角色卡片能力和个人资料的集合地。如果大家对作品不熟悉的话，可以到这里观看该作品的简介(比如大家可以在查阅到《这里是葛饰区龟有公园前派出所》的漫画介绍)。不过这里的所有资料都必须事先在"J能力"提升相关角色的对应能力才会显示，一般来说在那些不适合战斗的漫画角色身上大多能获得这些资料。

Jアリーナ J斗技场



本作的斗技场一共分为4个小项目：联赛模式、任务模式、对战模式和练习模式。而在联赛模式中又有锦标战斗、大乱斗和夺标三种模式，如果熟悉流程战斗的玩家一定可以轻松获胜。相比来说任务模式就复杂多了，限定时间内比赛获得的宝物数、在限定时间内破坏所有的画框等应有尽有。至于对战模式和练习模式都是让玩家熟练操作的一种方法，初次接触此游戏的玩家可以在这里进行训练。

活用触摸屏：如果画格内有两个战斗角色的话，可以在与敌人对战时连点两个人物的卡片，上屏的画面这两个人物就会交替释放必杀，虽然看起来很爽，不过必杀槽还是会损耗的哦！

Jアリーナ J斗技场

如果大家把游戏通关的话，可能会对游戏最后最终BOSS的那10道益智问答题记忆深刻吧？作为《终极大乱斗》的新增内容，"J益智问答"考验的是玩家对《周刊少年JUMP》作品的了解程度，从《魁！男塾》里面那句"我是男校校长江岛田平八"一直考到《地狱先生奴米》里奴米老师的右手又被称为什么手，只要是游戏里出现的作品都会被拿出来进行这个J益智问答。如果大家自觉还是一个"JUMP知识达人"的话，都可以来挑战一下这个模式，验证一下自己的达人程度。

赚点大法：在游戏后期能力点数会很难赚取，不过参加"J益智问答"可以算是一个比较轻松赚取能力点数的方法。不过对于答对1题只增加红、绿、黄各5点的微薄回报，如果大家不是闲着太无聊，还是不推荐用这个赚点数……

Jパワー J能力

作为《终极大乱斗》的新增内容，J能力的作用就是强化角色卡片，在本作的战斗中玩家会获得各种技能点数。这些技能点数的作用就是用于强化角色卡片，将原本能力不强的角色卡进化为拥有强劲攻击的角色大卡片。本作中只有部分角色卡片能达到8格极限，他们通常都是漫画的主角(不过必须完成特殊要求)，普通的配角基本上是5格左右，而像《圣斗士星矢》中毫无战斗力可言的纱织小姐就永远只能停留在1格了。不过有些龙套角色是开启重要角色新画格数的关键(如星矢的8格卡必须通过提升纱织的J能力才能取得)，所以大家最好还是能够将所有角色的J能力都进行提升。

オプション 设定模式



对游戏中的音效进行设定，另外这里还可以对解说画面的人物进行编辑。如果大家对自己的档案不满意的话，也可以在这里对存档进行清空重新开始。

达成SP要求

对于每一个任务来说，一般都会有5项具体的任务要求，达成之后可以获得很高的奖励以及一些隐藏人物。但游戏中的任务还有另一种要求——SP要求，这种要求不会显示在任务一开始的要求栏中，需要玩家在战斗中达成特定的要求才会显示出来。而所有的SP要求都关系到重要角色的加入，SP要求并不是所有任务都有，最初游戏并不会显示是否有SP要求，但大家只要通关一次之后系统就会在有SP要求的任务中提示玩家(不过具体要求并不显示)。这里就为大家列举一下这些SP要求：

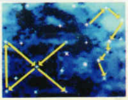
星系	任务名称	SP要求	获得人物
冒险之星系/ONE PIECE	ポイントバトル	全员J魂全满过关	王天君
冒险之星系/ONE PIECE	シンボルバトル	全员J魂全满过关	ウソップ
冒险之星系/BLACK CAT	シンボルバトル	没有被必杀技击中过关	サヤ
拳之星系/龙珠	デスマッチバトル	必杀魂全满过关	ベジータ
拳之星系/圣斗士星矢	ポイントバトル	全员J魂全满过关	アテナ
魔之星系/魔人探侦脑齿ネウロ	デスマッチバトル	必杀魂全满过关	X
魔の星系/D Grayman	シンボルバトル	全员J魂全满过关	クロス元帅
セントラルプラネット/筋肉人	ポイントバトル	没有被人KO过过关	あいす
プラネットX/J-SPACEボス	ポイントバトル	必杀魂全满过关	ボチ
和之星系/浪客剑心	ポイントバトル	8分以上过关	比古清十郎
笑之星系/鼻毛真拳	サイヤ人の逆袭	必杀魂全满过关	コパッチ
JUMP星系/决战の大地	ヒロイン大决战	20秒内过关	斩月

还有更多的SP要求等着你挖掘！

隐藏的世界

如果大家只追求通关而不进行任务收集的话，可能游戏玩了一遍之后会发现仍然没有看到一些漫画角色的身影。比如《游戏王》的角色，这究竟是为什么呢？其实《终极大乱斗》中隐藏着诸多的星系，普通战斗并不会开启通往这些星系的道路，只有当玩家完成特定的条件后它们才会出现。例如在冒险之星系中的"ONE PIECE星球"，玩家必须在第一个任务ポイントバトル中达成"全员J魂全满过关"这一SP要求后，特殊人物王天君才会出现。而这个家伙的惟一用处，就是通过J能力开启通往知之星系的大门。这时玩家才能进入《游戏王》、《封神演义》和《死亡笔记》的世界。

隐藏人物



如果大家耐心地将《终极大乱斗》的开场动画看完的话，可能会发现除了屏幕上方不断变换的画面外，NDS下方的触摸屏似乎一直都是星空的样子，其实这是有玄机的！如果按照特定的规则用触控笔在上面画的话，系统就会提示玩家获得隐藏的角色。目前已知的是在画面的左下方按照右上、左下、左上、右下的星星画线条的话，可以获得《ONE PIECE》中的隐藏人物——红发香克斯。如果提升他的J能力的话，路飞的8画格的卡片路径就会开启。另外，在画面的右边按照北斗七星顺序画线条的话，会获得《北斗神拳》隐藏人物ユリア。

只要有风的地方 树叶就会燃烧



写轮眼、螺旋丸、八卦掌、沙缚柩……如果大家看过一部叫《火影忍者》的漫画的话，光是听这些名字就足够让人热血沸腾了吧？而与这些传说中的忍者一起战斗则是每一个漫画FANS的梦想。那么就拿起手柄一起加入到NBGI的新作《火影忍者 木叶之魂》中来吧！虽然从一个游戏玩家的角度来看，本作的画面实在简陋了一些，但凭着漩涡鸣人、卡卡西、宇智波兄弟强大的人格魅力，只要是真心喜爱这部漫画的玩家都能从中得到乐趣！

文 雨滴 美编 NINA

火影忍者 木叶之魂	NBGI	ACT
PS2 NARUTO－ナルト－木ノ叶スピリッツ！！		日版
2007年11月16日	1－2人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

操作简介

基本操作

左摇杆	光标移动／人物移动
右摇杆	视角移动
△	强攻击
□	普通攻击
○	使用暗器
×	跳跃／替身术
L1	锁定
L2	切换人物
R1	使用基本忍术／旋转忍具
R2	使用初级忍术／旋转忍具
START	打开菜单／跳过剧情



▲游戏的玩法类似于"《无双》系列"，每个按键都能发挥特定的作用，部份组合按键的威力可是不容小觑哦！灵活应用的话，可是BOSS战取胜的关键。

操作技巧

在《木叶之魂》中，每名角色都有自己的特性，比较全面的是鸣人，而李洛克则是体术方面占优，小樱和宁次适合混战……因此熟悉每个人的操作手法对游戏有很大的帮助。而且游戏中还有一些组合按键，如R1＋R2是使用高级忍术（不过要购买相应的忍具才可使用），而△＋○则是在角色的爆气状态下使用究级忍术（如鸣人的九尾化）。本作中暗器的作用不是很大（主要是比较难收集），活用这些忍术对整个战斗来说就显得尤为重要了。另外在游戏进行中，系统还会对玩家进行操作提示。



游戏小技巧

游戏快速敛财法



游戏中完成任务所获得的报酬实在少之又少，再加上购买回复道具、技能道具的花费，我们很容易就入不敷出，这下怎么办呢？游戏中第8关回木叶村中途发生剧情的村子里在水井、大钟处调查可以获得道具"金ののべ棒"，这个东西看起来没用，但如果卖给店家的话可以卖10000两白银啊！另外闲着没事多去店家逛逛，碰上店家打折也能省下不少银子。

双打模式

虽然游戏可以支持两人双打，但除了对战外最好不要尝试这个模式。因为NBGI显然没有想过会有两人一起玩这个游戏，于是他们彻底抹杀了2P的视角问题，其结果就是——当1P玩家很开心地按照自己的视角到处溜达时，2P的角色只能哭着跟着1P的视角瞎转……



▲按照这个视角，两人作战其实是事倍功半而已。

达成高连击数



要达成高连击数我们必须具备几个条件：1、选择人物必须为鸣人；2、游戏中的敌人必须多，而且皮够厚；3、有足够的查克拉。大家可以在完成一周目后选择没有时间限制的S级任务"油输送は火气严禁"来挑战。玩家只要站在不被敌人攻击到的位置，疯狂地施放鸣人的分身术即可达成超高数值的连击。放分身术时要注意保持在不被敌人攻击到的距离。

充分利用技能箱

或许有的玩家会认为技能忍具的东西又贵又不能回复，而且还得花重金扩展技能箱，在这个花钱容易赚钱难的世界里投资它是一项得不偿失的举动。那么我得告诉大家这种想法实在错得离谱了，我们不仅要扩展技能箱购买技能忍具，而且还要把这些东西买得一个不剩！然后把所有的技能道具充分填满技能箱，因为这些忍具的所有效果都是叠加累计的！而且当把技能箱填满后系统会根据其中的忍具数量来增加总体能力，所以这是关系角色们能力增加的一大重要法宝啊！



©岸本齐史 スコット／集英社・テレビ东京・ぴえろ
©2006 NBGI

隐藏要素

因为游戏的流程总体不长，所以为了让大家花费更多精力投入到本作中去，NBGI特地设计了很多隐藏要素供大家浪费时间。特别是几个人气角色的出现都必须耗费极大的精力将各种模式通关才会出现，究竟这个游戏中有多少隐藏要素呢？这里就为大家列举一下：



完成所有任务

游戏中除了普通的流程外，还有一个任务模式，本作一共有46个任务，当把所有任务完成后就会出现神秘的“卡卡西外传”。外传的主要任务与“晓”有关，卡卡西将与“晓”的成员宇智波鼬和甘柿鬼鲛短兵相接。外传最后要同时对付这两个人，拿药死磕过去吧。完成“卡卡西外传”后道具屋会出售最强道具——价格80000的“无限查克拉”。至于这个道具的效果，看名字就知道了吧……之后两个S级腕ためし出现，并可以在2P对战模式中使用宇智波鼬和甘柿鬼鲛。



腕ためし全胜

腕ためし与流程一样也是越来越难，因此推荐大家把人物都练得差不多了再去挑战，当完成“卡卡西外传”以后就会开启最后的两个S级腕ためし，两个腕ためし惟一的不同之处在于前一个是单挑勘九郎、我爱罗、宇智波鼬和甘柿鬼鲛，后一个则是勘九郎与我爱罗、宇智波鼬与甘柿鬼鲛成对出现，我方必须一挑二，因此难度不是一个级别的。但胜利之后的回报十分丰富——只要耐心与他们周旋战胜对手后即可得到个人的专用技能忍具。所以要获得全部的专用技能忍具大家还是乖乖地每人练一遍吧……

一周目通关

一周目通关后自动获得道具“三代目の教え”，其具体功效是体数攻、忍术攻、体术防、忍术防各加30点能力，另一件道具“四代目の遗产”则必须通关后在道具屋花44444购买(不愧是四代目……)，这个道具的具体作用是“连续使用体术攻击敌人时掉落德玉”。最后一周目结束后还会开启五个S级任务。



二周目通关

游戏一周目记录后可以继续二周目，此时游戏中的道具、金钱、完成的任务数量都会得到继承，而游戏的难度会上升一个档次。但只要大家耐心把二周目再通关一遍，即可使用宇智波佐助。不过很遗憾的是，佐助与他哥哥一样，仍然只能在任务、腕ためし和2P对战中使用。



46任务全解

级别	任务名称	奖励道具	具体要求
D级	悪を许すな！抜け忍退治	50两	3分钟内打倒25名敌人
D级	盗贼物资破坏作战	50两	2分30秒内破坏场景内的8个箱子即可
D级	抜け忍集团全灭作战！	70两+滋养丸	找到敌人后1分钟内解决BOSS
D级	ネコババ禁止！盗品回收	110两+兵粮丸	5分钟内找到5个宝箱
D级	チョウジに迫る谋反集团！	100两	帮助秋道丁次打败敌人即可
D级	サクラが道草？トラブルの预感	100两	帮助小樱一起打倒敌人
D级	女スパイ集团现る！	130两+新しい水着	3分钟内打倒25名女性敌人
D级	蹴散らせ！强盗忍者团	130两+滋养丸×2	3分钟内打倒22名敌人
D级	山贼团の潜む森！	220两+军资金增加	3分钟内打倒50人
C级	无法者集团「伞舞众」	60两	3分钟内打倒30名敌人
C级	无法者の首领を叩け！	160两	找到敌人后1分钟内解决BOSS
C级	里に侵入！逆ギレ盗贼！	100两	利用宝箱中的暗器消灭远距离的所有敌人即可
C级	总额おいくら？お宝警护	110两+滋养丸×2	1分钟内保护5个宝箱不被敌人破坏
C级	鲜度か命の粮食输送！	120两+战利品增加	保护粮食安全抵达目的地
C级	谜のカラクリ防卫线！？	150两	限定时间内破坏8把弓箭破坏即可
C级	决战！暗のくノ一众	220两+滋养丸×2	在限定时间内打倒BOSS
C级	ワナを张れ！船上待ち伏せ作战！	200两	在限定时间内打倒所有敌人
C级	チョウジのピンチに駆けつけろ！	220两+滋养丸×2	帮助秋道丁次打倒所有敌人
C级	吊り桥解放指令！	240两+滋养丸×2	限定时间内打倒桥对面的敌人
C级	叩け！悪の取り引き计画	300两+强力滋养丸×2	限定时间内破坏8个煤气罐
C级	再び结集！？ならず者	320两+超滋养丸	1分钟内打倒山贼BOSS
C级	おサルの关所に殴りこみ！？	350两+究极滋养丸	3分钟内打倒23只猴子
B级	悪党に食わせるメシはない！	250两+强力滋养丸	1分钟内阻止敌人破坏箱子
B级	一刀两断！ならず者	230两+兵粮丸	3分钟内打倒50人
B级	强盗忍者团复活！？	170两+医疗丸	1分20秒内打倒BOSS
B级	暴れザルを退治しろ	270两+强力滋养丸	3分钟内打倒所有敌人
B级	山贼团、风の国へ	270两+超医疗丸	1分钟内打倒山贼首领
B级	これも任务だ！富くじ拾い	320两+医疗丸	5分钟内回收10枚手札
B级	暗部救出！？追っ手の猛攻	450两+超强力滋养丸	前往目的地护卫暗部成员
B级	どんどん集めろ！药草采集	450两+超兵粮丸	5分钟内找到6株药草
B级	暴れザル最後の挑战	420两+新しい水着	前往目的地1分钟内打倒BOSS
B级	敌を知れ！傀儡回收指令	600两+究极医疗丸	5分钟内找出4个傀儡
B级	暗夜の盗贼道しるべ！	550两+超双生丸×2	2分钟内破坏10个石灯
B级	暴走！白银はぐれ傀儡	550两+究极双生丸	3分钟打倒所有傀儡
A级	守り抜けるか？ワレモノ输送	320两+强力兵粮丸	护送物品到指定地点
A级	奴らを通すな！吊り桥防卫	350两+强力兵粮丸×2	1分钟内守住桥头不被占领
A级	静かなる情报战！暗号札を探せ	370两+超兵粮丸×2	10分钟内回收7枚密札
A级	密侦护卫！紧迫の潜入作战	380两+强力滋养丸×4	保护密探到达指定地点
A级	サルまわし泥棒あらわる	400两+ハデな水着	1分钟内打倒BOSS
A级	サクラSOS砂隐れへ急げ	400两+ナルト燃える魂	护送小樱从目的地到沙忍村
A级	はぐれ傀儡使いを倒せ！	600两+究极医疗丸×2	1分钟内打倒BOSS
S级	里を守れ！傀儡军团大袭来	600两+究极医疗丸×2	3分钟内打倒所有敌人
S级	油输送は火气严禁	1500两+究极兵粮丸×3	护送物品到达目的地
S级	新たなる白银の影！？	1200两+究极兵粮丸×3	1分钟内打倒BOSS
S级	燃え上がる逆恨みの炎！？	1000两+究极兵粮丸×2	2分钟内破坏10个罐子
S级	无法者の袭击！关所を死守せよ	1200两+究极双生丸	2分钟内守卫关所不被破坏

最后5个S级任务必须通关一次后才会出现，其他的任务有些是必须完成之前的某个任务才会出现，这点要注意。另外，因为部分任务是要求1分钟内打倒特定的BOSS，鉴于时间紧迫可以活用鸣人的九尾暴走快速消灭敌人。至于保护限定角色的任务，活用鸣人的分身术和我爱罗的沙缚柩也能保证限定角色的安全。不过到了游戏后期的A级以上任务，因为敌人的能力数量都会增多，最好能多带一些回复道具，完成所有的任务后就会开启隐藏模式“卡卡西外传”。





栏目主持：ACE飞行员 Email：Game3@ucg.com.cn

游戏立方 GAME3

Vol. 115

年末了，商战又开始战了！到底谁能笑到最后呢？如果这次Wii能够独领风骚的话，那简直是对传统游戏群体的最大的刺激。本期杂志为大家奉献的Wii首发报道倾注了我们不少心血，还特地邀请模特小姐加盟，希望各位能够满意。最近各种信息呈爆炸式增长，虽然杂志加了8页，不过还是不能不够满足内容的需要。在这种页面紧张的情况下，胜负师精心准备的《秘密花园之美女Show》被无情的封杀了，而由晴天主持的新板块《满网之娱》也只能推迟到下期与各位见面。虽然次世代全部登场，但我深切的了解到国内绝大多数玩家仍然停留在本世代，所以提供最饱满的本世代内容也是UCG不变的方针。

多边共享区 ENTER THE GAME

秋叶原机器人节

胜负师 提供



▲高度仿真的机器人与人类面对面，你能分辨出哪个是机器人吗？

日本东京市中心的秋叶原一直被视为游戏动漫迷的天堂、OTAKU的圣地。而在11月初，秋叶原显得格外热闹。原来这里正在举办一场全民参与的机器人盛会。无论是初学科技知识的少年儿童、还是具有丰富经验技术的专家，任何人都可以带着自己制作的机器人参与其中。各式机器人还可以在一些竞技活动中一显身手，而各种身怀绝技的机器人也吸引了众人的目光。这样的机器人比赛和节日活动，也为广大的机器人爱好者们提供了展示自己的舞台。

另外，为了激励年轻人对科技的兴趣，一些机器人研制企业也把自己的最新成果拿到秋叶原展示，让普通民众能与最尖端的机器人进行近距离的接触。特别是被日本媒体誉为“网络偶像”的女机器人Actroid DER-2亮相时，让不少参观者驻足惊叹，她能模仿很多日本演艺明星的动作和语言，而且有着很高的仿真度。



▲身高1.65米的偶像机器人“Actroid DER-2”（右）和一名女歌手一同登台。



▲这个小机器人则能跟着演唱者的节拍翩翩起舞，表演完毕，还不忘向观众鼓掌致谢。



▲机器人Repliee Q2（右）对一名女研究员的碰触产生了反应。

随着科技的不断发展，也许无数ACG和影视作品中描绘的人类与机器人共处的时代即将到来，让我们共同期待。

关于《生化4》老大爷的回眸

ACE飞行员 提供



“喂，这位帅哥……”。当你听到从身后传来的这声呼唤时，你会从哪一侧转身寻觅这声呼唤呢？我想95%的人都会选择从左侧转身。现在我们把话题转移到《生化危机4》LEON下车进屋遇到老大爷一幕。当LEON拿着照片开始礼貌的询问时，这位老大爷从右侧转身的古怪动作当时一定吸引了你的注意。通过这样一个有效的处理，该镜头的中心立刻由LEON转到了老大爷身上。读者们，不知道你想过没有，如果老大爷直接顺其自然左转身的话，很可能会令玩家会放松警惕，这也使得这个传神的镜头失色不少。由此我们可以看出《生化危机4》是一款制作多么认真的游戏。虽然《生化危机4》的过场动画并非电影级别的CG，然而高水准的镜头处理总是能在最大程度上烘托主角的个性，表现最激烈的冲突，极富观赏价值。我个人最喜欢的几个过场片断就是LEON与小矮子雷蒙·萨拉扎几次的相遇。

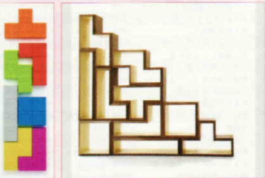




俄罗斯方块住进你家

D·S 提供

对！你没有看错，在掌机里从上向下降落的俄罗斯方块马上就可以入住你家了！这款被称作“Tetrlus magnet set”的家居饰品一共包括了俄罗斯方块的7种不同造型，颜色各异，十分漂亮。你可以把“长条”放在厨房当碗盘的格档，也可以把“L”放在客厅当眩目的CD架，更可以组合起来成为一套“俄罗斯组合套装”……总之无论放在哪里都是绝对吸引眼球的家居装饰。这款家具可谓是正中了游戏迷们的下怀，而且价格不贵，目前已在国内各家具商场有售。想第一时间入手的话，就赶紧去逛逛你家附近的家居装饰城吧！

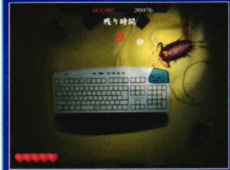


用鼠标抢先体验《巨虫魔岛》

晴天 提供

在日版的Wii首发游戏阵容中，除了各种精彩的小游戏集合外，能给人留下深刻印象应该非《巨虫魔岛》莫属了，巨大化的变异昆虫，诡异的故事背景，一切都在向玩家传达着来自内心的另一种恐惧，现在只要各位玩家登陆下面的网址就能第一时间体验到本作的FLASH试玩版，虽然这是官方为大家提前准备的小游戏，但是总共28个关卡都颇有难度，就如进入游戏前画面所提示的一样“厌恶昆虫的玩家慎入”(笑)。

在总共28个关卡中，在限制内达成过关条件就能继续游戏，否则就会扣除生命值，当5个生命值耗尽时，游戏就会结束。其中“色违いを交互に叩け”要求玩家按照不同颜色的顺序来消灭昆虫，由于时间限制通常都很短，再加上只能使用灯光来寻找昆虫，十分考验玩家的瞬间判断力；“现れた顺に溃せ”则要求玩家按照每个昆虫出现的顺序来消灭，全面挑战自己的记忆力；“一击で溃せ”则需要玩家只使用一次攻击就消灭昆虫，此关的昆虫则多出现在画面左侧，千万不要被其从自己的眼皮底下溜走；“全部溃せ”则分为飞行和爬行两类昆虫，飞行类昆虫的速度很快，不容易打到，而爬行类昆虫在非移动状态下则无法消灭，时间限制才是这类关卡最大的难点。





▲除了快速消灭屏幕中出现的昆虫外，每次点击的准确率和玩家的反应速度都会计入最后的成绩。



▼ 晴天在通关后只得到了105025分，自然是不能跟各位动作游戏达人相比了，大家一起加油挑战最高的成绩吧。

http://game.spike.co.jp/game/necro-nesia/mushi.html

健身俄罗斯方块

胜负师 提供

随着Wii的发售，用游戏来健身的热潮很可能接踵而来。对于那些暂时没有条件购入Wii的玩家，或是干脆嫌Wii的双截棍手柄没分量的玩家来说，只要你有一定的DIY能力，那么把运动融入娱乐中的愿望其实并不难实现。

我要说的并不是来自芬兰的实验性作品“Kick Ass Kung-Fu”，不过它可以起到类似的运动效果，还不需要太大的场所，在十平米的小房间里也可以将健身和娱乐一箭双雕。这款名为“Tetris Weightlifting”另类游戏其发明者是来自美国密歇根州的Tim Tucker，他使用的是一个开源的JAVA《俄罗斯方块》游戏，并将一对拉力器接在了一套来自Phidgets的红外感应器上。当玩家拉动拉力器时，红外感应器会监测拉力把手的高低来向游戏发送各种操作命令。拉力器左高右低时方块便会向右移动，左低右高时方块则向左移，两根拉力器同时拉下，方块则落下。为了便于锻炼者按自己的节奏来运动，在这个游戏中方块是不会自己往下掉的，而且为了使游戏节奏不会太慢，游戏场景的高度被砍掉了一半。拉力器把手上各有一个按钮来控制方块的旋转。按钮连在一个玩具车的遥控器上，而对应的遥控车的马达则换成了一个继电器，继电器又连接到红外感应器来向游戏发送旋转的操作指令。

另外，拉力器的负重可以自行调节以改变运动强度。这套系统如加以改良甚至可以成为医院的复健用品。有兴趣的读者可以在http://www.tetrisweightlifting.com/找到相应的软件程序的下载，如果有哪位玩家成功DIY了一个，那么请一定要告诉我们哦！

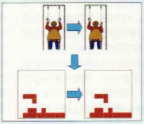






▲通过增加或减少水桶中的水来改变运动强度，这种方式倒是挺环保的。(笑)









赶快登录club.12530.com，了解更多音乐特权。

广告也能无厘头

晴天 提供


1



4



2



5



3



6



游戏的限定版会赠送一个精美的笔记本，而其中的页面都是由类似战斗地图的小方块来组成，在产品的说明一栏里，官方还鼓励大家用这个笔记本来记载每场战斗中的敌人分布和战术走位，有没有尝试制作攻略本的冲动呢？

让大多数玩家充满期待的PSP原创SLG《圣女贞德》主要描写的正是法国悲剧女英雄贞德的传奇一生，而游戏中所加入的"人魔大战"虽然略显老套，但毕竟为游戏添加了全新的元素，让玩家在幻想和真实交错的世界中去仔细品味游戏所带来的另一番风味。制作游戏网络宣传片的LEVEL5这次也趁机恶搞了一把这位传奇女英雄，将原本发生在中世纪的战斗搬到了一座普通的办公大楼内，一场在办公室所上演的虚拟战斗绝对会让众多玩家当场喷饭，以下就为大家节选出比较精彩的画面，而影片的完整版可以根据后方的地址使用下载工具进行下载：

mms://stream.playstation.jp/scej/cm/cm_jeanne_chin.wmv

①我们的主人公就是最前方的这位女职员(俗称Office Lady)，现在她正和自己的同事前往执行部长的办公室递交"项目策划书"。
②非常恶搞的影片标题，看来部长办公室的确是如地狱一般的存在。
③战斗前的确认，他们能够顺利达成胜利目标吗？
④因为"迟到了一分钟"，部长马上就要发动"怒火攻击"，赶快和自己的同事联合起来增强防御(游戏中的连锁防御系统登场)。
⑤在部长的猛攻下损失的体力由于清洁大婶的鼓励得到了回复。('0')
⑥向部长发动最后的攻击，胜利终究是属于我们的。

光荣女性向游戏的 Cosplay Contest

雨滴 提供

众所周知，万恶的光荣公司不仅每年变着花样发售它的三大女性向游戏及其周边产品，每年还会邀请一群群的声优举办"Neo Romance"系列见面会。其实这些声优见面会说穿了就是一群声优们的"游戏歌曲演唱会+游戏对白朗读会+面对面访谈会"，但凭借光荣良好的经营手腕(？)和声优们的强大号召力，每一次的"Neo romance"的场面都异常火爆。不过光荣似乎发现光举办声优见面会还不够满足众多女性玩家的需求，于是在最近一次"Neo Romance Love 2006 Autumn"声优见面会后特地举办了一次"Romance Cosplay Contest 2006"的"光荣系列女性向游戏Cosplay祭典"。可不要以为这和我们举办的一般漫展Cosplay一样，光荣对此进行了严格的规定：1、报名者必须在规定的报名时间内在专门的论坛发表报名信息(不接受Email)；2、必须提供全身的相片而且对照片有严格要求(照片内容和照片大小)。报名结束以后，这些参赛者的照片将全部发表在光荣运营的网络社区"GAMECITY"中进行投票，之后得票数最多的几名角色将收到光荣方面发送的Email，通知他们参加"Romance Cosplay Contest 2006"……

或许因为《遥远的时空中3》实在太过成功的缘故，或许是因为该作的衣服太华丽的缘故，这一次大赛的Top3全部都是《遥远的时空中3》的人物，而获得第一名的丽华和龙胆分别COS了其中服装极端华丽和难以制作的有川将臣和平知盛。这个世界果然是"只要有爱，一切皆有可能"啊……



▲COSPLAY大赛Top3的合影，华丽的「遥远的时空中3」众人……



▲获得大奖的两人，请注意她们剽悍的松高鞋







PS：光荣的三大女性向游戏系列按时间顺序排列为：《安琪莉可》系列、《遥远的时空中》系列、《金色的旋律》系列。

"《安琪莉可》系列"是光荣最早的女性向游戏，第一作于1994年登陆SFC，可追求的角色是三大系列最多的，该系列的人设是由罗绘里，声优更是囊括了曾经红极一时的速水奖、森川智之、冬马由美、关俊彦等人。"《安琪莉可》系列"从1994年至今一共发售了12款作品，今年该系列更是首次进行了TV动画化。《安琪莉可》主要讲述的是少女培育星球的故事，在育成星球的同时与守护神们发展出恋情的故事。

"《遥远的时空中》系列"于2000年在PS上推出了第一作，凭借水野十子的清秀画风一下子吸引了大批FANS，本系列的声优也换成了当红的三木真一郎、保志总一朗、石田彰、置鲇龙太郎等人。虽然本系列只推出过三部正统作品，但自从2004年《遥远的时空中3》发售后，凭借其超绝的剧情在女性玩家中掀起了狂潮，之后光荣为其制作过多部外传。除了TV动画版外，《遥远的时空中》于今年还推出了剧场版动画《舞一夜》。

"《金色的旋律》系列"是光荣三大女性向游戏的最后一个系列，目前该系列只推出过一部作品，但平台范围包括PC、PSP和PS2。该作最早发售的是PC版，人设由业界新人吴由姬担任。本作的可追求男性人物是三个系列最少的(只有7名)，而声优也启用了新生代的森田成一、福山润、岸尾大辅等人。与其他两个系列同的是，本作的舞台发生在一个音乐学院中，游戏的背景音乐也多以世界名曲为主，目前这个系列也推出了TV动画版。

levelup.cn 提供

秋叶原“女仆”被袭



▲身着制服的“女仆”在派发传单招揽生意。TGS时我们在秋叶原街头也多次遇到过这种场景。



秋叶原的女仆茶店不但是秋叶原一大著名的景观，同时也是无数拥有BT品味的游戏玩家趋之若骛的宝地。然而就在这样一片给予宅男们梦想的乐土，近日却爆发了女仆被袭击的犯罪事件！这是续“狩猎OTAKU”之后另一震惊秋叶原的重大事件，因此也被称为“狩猎メイド”（メイド即女仆的意思）。

根据相关报道称，10月17号晚7点左右，在JR秋叶原车站前，一名身着女仆店制服发放传单的18岁女性被一位陌生男子搭讪：“你是大学生吗？你们的店在哪里？”随后跟随女性一同前往其打工的女仆茶店，但在登上楼梯的时候男子突然亮出了小刀，并对女性做出猥琐的动作，该女性当即尖叫并逃走。警视厅随即对本次案件展开了调查，根据被袭女性所绘制的犯人画像及相关描述，初步断定犯人身高在160cm，戴眼镜，体态较瘦，身着青白相间的衬衫和黑色裤子，年龄在20至30岁之间。此案事发后，很多经常光顾女仆茶店的男性纷纷表示这种事情在游戏玩家中是绝对不被允许的，是完全的犯罪行为。（编注：废话……）但也有女仆茶店的服务生表示这种情况已经不是第一次发生了，经常会有醉酒的客人做出一些不规矩的举动等等。



▲这就是被害者绘制的犯罪者画像……我敢打赌，若警方就按照这画像去抓疑犯的话，秋叶原街头至少有一半宅男都得被捕。

但随着调查逐步展开，一些新的问题随即浮出水面。被袭女性打工所在的女仆茶店“AIR·萌”于2006年5月11日开张营业，茶店的地址在一家涉嫌提供色情服务的“新秋叶原中心”的二楼，据说在这里能享受到和女仆二人独处的时间，该店的宣传语中更是写道：“本店并非所谓的女仆茶店”（引申义自行想像）。尽管万世桥警署表示女仆被袭的事件以前从未听说过，但“AIR·萌”则宣称此类受害事件已经是第二次发生了。在TV新闻采访中，身着“AIR·萌”制服发放传单的女仆也表示，由于店内提供有单独的房间，所以很多顾客会误会其中的意思而对女仆做出不雅的举动。



▲正在接受采访中的女仆，估计她们今后的职业生涯会更加凶险。

总之，此事引起我们的思考是：尽管侵犯女仆本身属于犯罪行为应该加以严惩，但像“AIR·萌”这般为了利益而诱人犯罪的茶店是否也有一定的责任呢？

星夜 提供

FPS究极装备



玩FPS游戏的最强装备是什么？Wii手柄？鼠标？都不是！只有真正让玩家置身游戏世界中的装备才无愧于“第一人称视点射击”的称号。体感FPS操作设备不算罕见，但像这套“Trimersion头戴式显示器”却是绝对不多见的。3001AD公司致力于开发各种特殊游戏控制设备，Trimersion就是他们最重要的产品系列。

头戴式显示器最大的优点就是可以形成最广的可视角度，让玩家仿佛置身于游戏世界中，与FPS游戏中的主角融为一体。显示器的解析度为640×480，可以满足大多数PS2和Xbox游戏的需要，玩家戴上这款显示器的感觉相当于在2米的距离观看35英寸的电视。显示器采用了4节5号电池供电。

不过这款头戴式显示器最大的特点还是内置陀螺仪，可以根据玩家头部的转动移动镜头，也就是说，当你在游戏中听到背后有敌人时，只要转过头，就可以看到正凶猛地杀过来的敌人。该设备的射击部分也充分体现了体感的概念，镜头的移动由头部完成，而准星的移动只要通过移动配备的枪状控制器即可。光枪型控制器本体有多个按键，可对应不同游戏的需求，还配备了手柄分插盒，通过该分插盒就可以与PC、PS2或Xbox连接，由于手柄操作问题而疏远家用机FPS游戏的玩家就可以通过这款究极的体感设备感受FPS的乐趣了。不过这款设备的售价不便宜，一套下来要395美元。





赶快手机拨打12530999，享受更多音乐特权。



Hardware 硬件

我最近入手了一台Xbox，想请问一下关于它的两个问题。①是否可以将游戏安装到Xbox的硬盘里呢？具体该如何操作呢？②Xbox是否有类似于“金手指”的修改工具？如何才能使用？[dshp_squirrel]

①首先你的Xbox必须已经安装了EVOX(全称EvolutionX)这款软件，具体的步骤如下：

(1) 将下载到的EVOX压缩包进行解压，然后运行xiso（汉化版可从网络上下载）选择“工具”下的“制作光盘镜像”，选中刚才解压出来的文件夹即可生成EVOX的光盘镜像；

(2) 将其刻录成启动光盘（建议使用RW的可复写光盘，CD、DVD均可）放入Xbox后就会看到EVOX的软件主界面，接着选择“system utils”下的”settings”项，将EVOX的默认IP地址更改为：192.168.0.3、子网：255.255.255.0、网关：192.168.0.1；

(3) 依次打开电脑上的“控制面板”、“网络和Internet连接”、“网络连接”，双击“本地连接”，在“常规”一栏里单击“属性”，找到“Internet协议”并双击，接着选择到“使用下面的IP地址”，将电脑网卡的IP地址设为：192.168.0.1、子网：255.255.255.0、网关：192.168.0.1

(4) 使用网线将Xbox和电脑的网卡接口进行连接，重启Xbox后运行FTP软件（如FLASHFXP），依次选择“站点”下的“站点管理器”、“新建站点”，站点名称可任意设置，最后将IP地址设置为：192.168.0.3、端口：21、用户名和密码都为xbox，再选择“快速连接”后就能看到Xbox的各个硬盘分区；

(5) 接着拷贝最初EVOX压缩包解压后的文件夹到Xbox的C盘根目录下（如果Xbox的BIOS版本较低，则需要先进入Windows的“文件夹选项”



▲这就是EVOX的菜单界面。

中将“隐藏已知文件类型的扩展名”前的勾去掉，再将evoxdash.xbe修改为xboxdash.xbe，同时要将XboxC盘内的同名文件进行备份或重命名；如果BIOS版本较新则不需要修改）即完成整个EVOX在Xbox的安装过程，以后开机则直接进入EVOX主界面，而不再需要光盘启动。

如果要从硬盘启动游戏，只要你拥有Xbox游戏ISO文件，使用上述方法将其传输到Xbox硬盘即可。②使用EVOX这款软件同样可以实现Xbox游戏的金手指功能，先在Xbox的EVOX所在文件夹内建立名为“Trainer”的目录，接着用记事本程序打开EVOX.ini文件，添加Item “Trainers”，ID_trainer的语句，最后将从网上下载到的金手指文件（*.etm)拷贝到该目录下重新启动Xbox，进入EVOX界面中TRAINERS的下级菜单，选择相应游戏的金手指即可。

①我是2006年7月30日买的PSP，包装盒上有PSP-1007的标示，底座的标签上面写着00-27400080-0441438-PSP1007的数字，当然老板说这是全新的原装1.5版，请问这是真的吗？②PSP的《真·三国无双》中画面右侧的情报栏可以去掉吗？我试过所有的键都不行。[北京 朱才茂]

①严格的说，从编号等信息很难看出是否为原装机，但这款机器肯定是台湾版的。由于台湾版的机器转型到2.5甚至更高版本的时间比较早，尤其是IC1006的机器，所以很有可能你手中的机器在出厂时就已经是2.5版本以上的机器。如果你还需要进一步确认的话，你可以观察机身背后是否有倒写的IC1003字样，如果有那就绝对不是全新的原装1.5版了。另外，从整个机器的包装和配件的新旧程度也能大致判断出该机器的出厂时间。②游戏中右侧的情报栏是不能取消的，这可能是游戏主战斗画面不对应16:9显示方式的缘故吧。

为了能在电脑上玩PS2，最近购入了电视卡，装上后才发觉上面只有一个黄色的视频插口，而没有音频插口，无奈的我现在只能看，不能听，请问有什么办法解决吗？[佛山 苏梓隆]

如果你还是使用的普通AV线，除了将黄色的视频插头和电视卡进行连接外，将另外的红色和白色音频插头连接到电脑的“音频输入接口”即可，其通常在鼠标和键盘的USB接口上方，用蓝色和其他接口进行区分。另外你还可以购买一个音频分流器，通过它就可以解决电视卡的单声道问题。

现在PSP豪华版只送保护套、挂绳、记忆棒、线控耳机，但是个人觉得好象除了耳机，其他的配件都是可有可无，何况现在我们这里的电玩店连记忆棒都不送了，而且比普通版要贵上200块，不知道现在我购买PSP2.6版+2G记忆棒，1800块能够搞定吗？PSP什么时候才能降价呢？[焦作 张少华]

出于性价比的考虑，PSP豪华版的实际价值的确不高，如果不是为了追求原装的线控耳机，不妨采取单独购买保护套或挂绳等周边的方法，这样说不定还会有更多的富裕资金。由于目前2.71的系统也能在不使用引导的情况下直接运行游戏ISO，所以PSP高版本的价格都出现了明显回落，而稳定性最高的1.5版本价格则基本与之前的价格持平，根据你所给出的搭配要求，价钱大约也在1800左右，但最高还是以不超过1900为宜。

①为什么我从电脑把歌下到PSP里，PSP显示的歌名和艺术家都是乱码呢？我使用的是2.71港版。②PSP是将电量耗尽再充电好还是屏幕一显示电量为空就充电好呢？[钰朱]

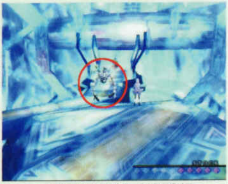
①要解决这个问题通过修改系统的内码就可解决，首先进入PSP的系统菜单，选择“Settings”一栏下的“Character Set”就会出现更改系统内码的界面，其中的“Simplified Chinese GBK(936)”和“Traditional Chinese Big5(950)”分别代表简体和繁体中文，选中自己想要更换的内码按下○键即可。另外这里还需要提醒使用引导程序模拟到高版本系统的玩家，请谨慎使用该功能，如果你的引导程序自身不具备此内码文件，就会出现PSP停止响应的情况，即使强行关机后也无法再次正常模拟到高版本的系统，惟一的解决方法就是重新拷贝引导程序到PSP的记忆棒。②由于目前的电池技术已经逐渐完善，你所说的这两种方式几乎都不会对电池造成太大的影响，不过将电量耗尽再充电应该是大多数玩家普遍采用的充电方式。



▲转换不同的内码就能显示其他语言的文字信息。

Games 游戏

我想请问《异度传说三章 查拉图斯特拉如是说》中基奇的最强武器“ゲノーシスネイル”要用99个“セフイロトの枝”和エルザ上的机器人交换，可我身上这个道具一个也没有，更别说99个了，到底怎么才能获得它呢？[贵州 罗磊]



▲上图就是此类敌人的外观，千万不要错过了。

你说提到的物品需要消灭ミクタム地下遗迹中アルマロス或アザゼル两种敌人掉落，此装备的效果为“STR85、EATK54”。

① 《勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主》中被诅咒的武器怎样才能复原？ ② PS2手柄上的R3键是指什么？[卢海明]

①如果装备品遭到诅咒，通常都会出现无法攻击或攻击自己的不利情况，而要解除这种状态，只要回到村庄中的教会和其中的牧师对话选择“のろいをとく”即可，但是这项服务也会根据武器的珍贵程度收费的，看来神也是需要主角供奉金钱的……②这里的R3其实就是将手柄上的右摇杆按下，同样的道理也适用与L3，通常此类操作多在动作或竞技类游戏中出现。

这里有三个关于《女神异闻录3》的问题想请教。①游戏中受胎之后如何才能得到道具？我按照攻略的方法合成出了几只不同的PERSONA，资料中也显示一颗心，但是我将它的等级练到初始等级以上并把所有技能全学会还是没获得道具，连破坏掉这张PERSONA都不行。②一周目中能够将21个Commu关系都提升到10级吗？二周目会继承Commu等级吗？③游戏中存在“宇宙”的Commu吗？为什么游戏中期解释第78张PERSONA牌时出现了比“审判”更高的“宇宙”？[贵阳 冯靖]

①受胎之后需要将PERSONA的等级提升到一定程度才会得到道具，例如90级的メサイア必须要95级的时候才会受胎并生成道具，同时PERSONA的心也会消失，你可以尝试再将拥有的受胎PERSONA提高一定的等级。②你所说的情况是完全可以的，但这也是建立在熟悉所有事件发生时间基础上，你可以根据攻略上给出的提示，在游戏开始前制订好每天需要完成的事情，这样才能有效地提升所有Commu的等级，另外二周目是不会继承Commu等级的。③游戏里并不存在“宇宙”这个Commu。

①在《最终幻想Ⅻ》中打蛇夫座时，前面很容易，但当其濒死时就会使用所有攻击无效的技能，等了很久也没有任何改变，到底该怎么办呢？②另外队伍中只能使用三名角色，造成的等级差距该如何弥补呢？③请问过年后PS2的价格会上升吗？PS2还会有什么大作出现在晚期吗？[韶关 刘绍恺]

①这里需要耐心的等待，直到屏幕上出现提示才能继续进攻，同时你还需要小心它的必杀技，此招有极大的几率让我方队员即死，即使装备上防止即死的饰品也无法阻挡。总体来说，对付它除了有足够的等级外，运气也是十分重要的。②至于等级的差距就只有通过更换队员来提升等级了，不过经你这么一说才发现，原来游戏中没有设计“不上场的同伴可以获得（部分）经验值”的饰品。②PS2目前的价格已经趋于稳定，应该不会出现太大的变动，而大作自然是有减少的趋势了。

①《怪物猎人2》中有的BOOS在濒死时会逃跑，被它们逃离后HP会恢复吗？②《最终幻想Ⅻ》中要打隐藏召唤兽双子座需要先拿到3种道具治好集落中的旅人，其中第2种在哪里获得？小弟找了半天也没找到。[mickey007_007]

①通常这些BOSS在逃跑后都会到固定的区域睡觉以回复体力，如果你不能在最短的时候内找到它们就等于给了它们回复体力的时间，但这些地点通常都是固定的，只要多完成几次相同的任务就能找到其中的规律。②在找到セム贝の贝壳交给委托人的妻子后，返回“东ダルマスカ沙漠·小キャンプ”与ダントロ对话，之后在他旁边的行李中找到ネブラリン交给他的妻子，最后调查“断裂の砂地”中的粉红色花朵获得最后的物品谷间の花のしずく，返回集落与委托人的妻子对话，出村再返回与回复的旅人对话就可获得バルハイムのカギ。



《战争机器》攻略补遗

在上期杂志中刊登的《战争机器》流程攻略，因为工作上的疏忽，导致第四大关4-6小节的流程遗失，实在是羞愧难当，在此向各位读者表示诚恳地道歉。在此特地补上这一段流程，还希望各位读者能继续监督和支持UCG的工作！

4-6 坐困愁城

最左边的酒架可以用脚踹开，发现隐藏的铁门，立刻召唤杰克过来开门，不过在它打开铁门之前，你得保证从后方冲过来的兽族战士不会威胁到你们的性命。

剧情过后又要返回房屋的二楼与巴德他们汇合，这一路依然有不少敌兵阻拦。回到二楼后，巴德他们去启动运兵车，守住阵地的任务又轮到菲尼克斯了。大批的兽族战士不断向房屋内进攻，最好是在他们进入之前就把它们消灭在庭院里，不过依然还是会有不少敌兵冲了进来，利用地形的优势把它们消灭在一楼。

紧接着收到巴德的消息，要我们赶快去房屋后面与他们汇合。下楼后你面对楼梯右边原本封住的门已经被打开了，进入之后先跑到二楼的窗户，将对面一楼顶住大门的两块木板打掉，然后沿路返回从这扇大门进入中庭，消灭完庭院中的敌人后即可顺路走到房屋的后院。

在这里的时间有限，把眼前两名兽族火炮兵干掉之后，立刻按A键笔直冲向运兵车吧，否则等一旁的巨大怪兽走过来把运兵车砸掉你就得重新读档了。跳上运兵车之后就完成了游戏的第四大关。

另注：上期攻略中第三大关中部分章节的序号标注错误，原3-4应为3-3，后面的以此类推请玩家注意对照。



赶快发PT到12530，享受更多音乐特权。

文 刘玉顺 美编 NINA

高清平板的相关知识与选购【下篇】

核心技术就是面板

液晶电视所显示的是活动的图像，图像通过液晶屏幕形成，因此液晶面板好坏和液晶电视优劣息息相关。更主要的是，一台液晶电视中，面板成本在总成本中的比例高达65～70%，也必然是液晶电视的核心部分。

相对来说，图像处理电路不如液晶面板重要，而许多以"引擎"面目出现的图像处理电路都在夸大其辞，有误导消费者之嫌。比如SONY电视，目前主要是X、V、T和U四个系列，全部采用三星和SONY合资并由三星占50%+1股的S-LCD生产的7代S-PVA屏幕，技术上全部是三星的，实际上等于是采用三星屏。图像处理电路上，U系列采用美国TRIDENT公司的芯片，全球掌握液晶电视图像处理电路核心技术的公司主要是美国的PW、GENESIS、TRIDENT、PHILIPS和东芝以及台湾几个小公司。V系列则采用BRAVIA ENGINE图像处理引擎，X系列采用BRAVIA ENGINE EX图像处理引擎。所谓BRAVIA ENGINE和BRAVIA ENGINE EX，并没有什么神秘和先进的，更早一些的说法是贵翔引擎，其核心技术是DRC数码精密显像。早在2001年，SONY就在宣传材料中称SONY普通的CRT电视能够因"索尼特有的DRC数码精密显像，再现HDTV画质"。其实，这种电视既不能接收高清信号，更不能达到高清效果。


■高清影像成像效果。

至于贵翔引擎，按照SONY自己的解释，核心部分就是CCP2和DRC数码精密显像。CCP2就是将模拟信号数字化，并进行3D数码梳状滤波器、3D数码降噪、数码色度解码器、BNR块状噪波降低处理。DRC数码精密显像就是将普通电视信号提升至类似高清信号，大幅度提高输入信号的精密度。现在HDMI接口已是平板电视的基本配置，对于通过HDMI接口的高清信号，本来就是数字的，因此CCP2完全没有用途，而高清信号也不需要用DRC去提升。即使是模拟信号，无论如何处理，也不会超过图像原始的清晰度，如果原始信号质量不高，通过贵翔引擎处理后也不会得到改善，相反对画面还会有一定的负作用。

而BRAVIA ENGINE和BRAVIA ENGINE EX只不过是把贵翔引擎换了个名字，按照SONY的解释，BRAVIA ENGINE只是笼统而模糊地"使电视机呈现出丰富艳丽的色彩和清晰生动的画质"，BRAVIA ENGINE EX则是"将普通电视机标清信号转换为更高密度的信号"而已。实际上，制造电视机的厂家中，液晶电视图像处理技术没有能超过PHILIPS和东芝的。

液晶面板就那么几种

生产大屏幕液晶面板，需要6代线以上生产线。目前，全球可生产大屏幕面板的液晶生产线已达到11条，计有夏普1条8代线；LPL 1条7.5代线；三星2条7代线；6条6代线，分别为夏普、LPL、友达、广辉、华映以及东芝、松下、日立合资的IPS Alpha所拥有。奇美1条5.5代线。代数高，并不代表先进，而是可切割的尺寸更大，数量更多，价格更低。

夏普的面板技术为CPA，像素结构为蜂窝状；三星屏幕分两种，PVA基本要退出市场，和台湾屏属一个档次。S-PVA是目前三星屏的主流，三星和SONY都采用这种屏。LPL是LG和PHILIPS合资的生产线，采用S-IPS技术。IPS Alpha为AS-IPS技术。台湾屏以友达和奇美为主，都是MVA技术的改进型。友达最初为P-MVA，2005年再次开发出A-MVA面板。2001年，奇美开发出S-MVA面板，2005年又开发出VAextreme面板。

从技术上讲，夏普、三星、友达和奇美源于同样的技术源流，夏普屏、三星PVA屏和四种台湾屏水平相当，夏普价格高，不是技术原因，而是成本和市场的原因。S-IPS和AS-IPS是同样源流，和S-PVA屏一样，技术上相对高一些。

夏普电视未必是夏普屏

很多人认为夏普屏最好，但是有些型号的夏普电视，用的并不是夏普屏。

夏普CPA屏，液晶分子朝着中心电极呈放射的焰火状排列。在夏普液晶电视的宣传材料上，经常提到使用了ASV技术，这并不是一种面板技术类型，而是一种用于提高图像质量的技术，ASV为Advance Super View或Axial Symmetric View的缩写，主要是通过缩小液晶面板上颗粒之间的间距，增大液晶颗粒上光圈，并整体调整液晶颗粒的排布来降低液晶电视的反射，增加亮度、可视角和对比度。在8代线投产前，由于面板产量不足，因此现在需要到台湾采购面板来生产液晶电视，无论是夏普的CPA面板还是台湾的面板，都使用ASV技术。比如夏普的AF系列、32AX5以及新上市的32BX5/6，都不是CPA屏，但都使用了ASV技术。

其实使用台湾屏的情况不仅夏普有，东芝的WL66C 37英寸以下和67C系列，PHILIPS的TA系列，LG的LC2R系列中37英寸以下尺寸，都是台湾屏。为争夺市场，SONY、三星也将采用台湾面板，SONY的某些型号还将由台湾代工。

FULL HD液晶电视推荐

LG 47LB1R

这是LG新上市的47英寸FULL HD液晶，采用LPL7.5代屏，和东芝的47WL66C同为目前尺寸最大的具有HDMI接口的FULL HD液晶。LPL面板最大的特点是采用了S-IPS技术，响应速度提高到8ms，最大限度地消除了拖尾现象。S-IPS技术的采用还将色彩间的层次分得更为精细，色彩元素和灰度变换更丰富，可对低灰度色彩进行高清解析，使色彩差异最小化，画面更生动、鲜活。S-IPS技术，还可完全消除液晶显示屏受到压力时形成的水波纹扩散现象。画面效果可自动随光线变化而变化。有2组HDMI接口。



参考价格：24000元

夏新LC-42HWT3P

这款电视采用的是奇美或友达的FULL HD液晶屏，是年初上市的产品。采用迅彩双GPU色彩处理器，双数据总线设计，双倍速256M DDR内存，精准地界定了各种颜色的边缘，使画面色彩的纯正度、饱和度和层次感有质的提升。4倍亮彩技术，就是4:4:4动态真彩技术，通过DSP芯片的差值算法，有效弥补了一般液晶电视色彩饱和度不高的缺陷；军用320级FIR滤波器则有效克服了一般液晶电视模拟滤波器难以克服的电压漂移等问题，使得电视节目的运动图像更加细腻，图像色彩更加真实。配备HDMI接口。



参考价格：13999元

本文仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。

东芝 47WL66C

这是国内市场上最早具有HDMI接口的外资品牌的FULL HD液晶电视，最大特点就是FULL HD，HDMI接口为全数字的，屏幕大，价格低。

采用LPL7.5代屏，睿智图像处理芯片，具有尖端的5大领先影像处理技术，3D色彩管理系统使图像色彩更自然，自然边缘优化使层次更生动，数字动画斜方向修正使线条更流畅，全数字跟踪降噪使画质更纯净，亮度/对比度动态优化系统使影像更真实。

参考价格：24000元



厦华 LC-37R26

37英寸是FULL HD液晶电视的最小尺寸，市场上这个尺寸的面板都是台湾友达最新的AMVA和奇美S-MVA面板，只有康佳3719是LPL的FULL HD面板，但是没有HDMI接口，只有DVI接口。

37R26最大特点是增加了DCDi图像处理芯片，DCDi为美国Faroudja公司的专利技术，曾获得过美国艾美奖，被认为是目前最先进的图像处理技术。在动态画面中可从任何角度成像，修补画面边缘，使图像流畅、自然、逼真，可有效消除斜线的锯齿现象，去隔行和消锯齿效果非常出色。具有HDMI接口，是37英寸FULL HD液晶中非常出色的一款。

参考价格：12980元



TCL LCD47B68

由著名的TTE全球设计团队Tim Thom倾情设计，Tim Thom是一支因创新而享誉全球的专家设计团队，曾被法国工业部选为“法国设计策略及品质代表”。边框采用高温氧化拉铝金属面板，两侧的银灰色喷砂工艺螺旋型装饰立柱相当具有流动感，它们在屏幕两侧构成的双S动感曲线，显得高档含蓄，具有欧洲浪漫风情。

采用LPL7.5代线的FULL HD屏幕，这是目前国产液晶中惟一一款。主动式背光调节，动态对比度达到5000：1。拥有DDHD Ⅱ图像处理芯片，DDHD Ⅱ是TCL和著名的GENESIS合作开发的高清图像处理芯片，以创新的色彩和动态提升处理，提高色彩的鲜艳度和图像的清晰度。具有HDMI接口。

（这款电视面向欧洲，价格一度超过东芝同类产品，但是国庆期间，北京有人以18000元的价格入手。）

参考价格：不详



SONY KLV-40X200A

这是SONY刚上市的一款FULL HD液晶电视，也是目前国内市场上可见到的惟一一款采用三星S-PVA FULL HD屏幕的40英寸产品。

采用悬浮式外观设计，透明边框，视觉上有高贵感。WCG-CCFL亮艳色彩背光源，具有宽色域，色彩更丰富，看上去更饱和。BRAVIA ENGINE EX图像处理电路，2组HDMI接口，背光可自动调节，可自动感应灯光，调整屏幕亮度。无风扇散热系统。



参考价格：29990元

液晶电视挑选注意点

响应速度

由于液晶电视是通过面板里的液晶体转动控制光线通过而形成图像，而液晶的转动需要一个反应时间，所以画面在表现运动状态的时候有滞后的现象，就是我们说的拖尾现象，液晶转动的滞后时间就是响应速度。在观看体育比赛、动作电影或用来玩游戏时，要求液晶电视的响应时间足够快，图像才能流畅清晰。虽然现在的液晶电视都标注为8ms，但由于没有统一的测试标准，不能很好地反映拖尾问题严重与否，还需要实际观察。从明年1月1日起，随着液晶电视国标的执行，响应速度不可随意标注了，而且必须以拖尾时间来表示，不会有8ms这么低的数值了，能低于20ms就算合格了。

漏光

漏光是液晶电视特有的缺点。漏光现象控制的好坏，和生产过程中的屏蔽、做工、所选择的材质和成本都有很大关系。目前对漏光问题也没有明确的法律规定，因此要在购买前同商家谈好，如有漏光现象应负责更换。漏光现象也不容易在商场发现，检测漏光需要在暗室的环境下，液晶电视处于黑屏，看看屏幕四周有没有亮光发出。

坏点

坏点分为三种，第一种是亮点，就是一个像素的液晶体不能关闭，在黑屏下一直发白光。第二种是暗点，一个像素的液晶体总处于关闭状态，在全白屏幕上的黑点。第三种是彩点，是一个或两个子像素出现问题，不能正常开关，一直显示红、绿或蓝色。

坏点目前并无明确的规定，因此在购买前，一定要和商家讲好出现几个亮点、暗点和彩点包换，并且写到发票上。坏点的检测并不难，用电脑连接液晶电视，当屏幕显示全黑图像时，可发现亮点；全白时，可发现暗点或彩点，在红、蓝、绿图像时，也可发现亮点和彩点。





掌机动态扫描

文 零下

PSP 3.00系统发布，官方PS模拟器终于到来



随着11月21日PSP的3.00系统发布，紧接着的22日相应的PS游戏开始提供下载。

首批在日本所提供的PS模拟游戏的下载有：《生化危机 导演剪辑版》、《KONAMI MSX经典合集Vol.1》、《KONAMI MSX经典合集Vol.2》、《徐徐大作战》、《妖精战士》、《Jumping Flash》、《大众高尔夫2》、《爆破专家》、《铁拳2》和《钻子先生》。每款游戏的价格分别为525日元(香港地区的收费为33港币)。

PS游戏支持三种分辨率的显示模式：原始：320x240，采用原始PS游戏的原始尺寸；标准：363x272，以4：3的横纵比将游戏放大至全屏幕；全屏：480x272，以16：9的横纵比，强制拉伸至全屏幕。游戏过程中无论是流畅度还是清晰度都与原先的PS游戏别无二致，声音也十分完美，可以说是原汁原味。之前的非官方模拟器完全无法与之相提并论。

目前这些游戏都需要经由PS3接入PLAYSTATION Store，然后使用国际信用卡付款购买才可下载。先由PS3下载至硬盘，然后再通过USB线或者读卡器传送至记忆棒上。

当我们在电脑上查看记忆棒，可以发现，其实官方提供PS模拟游戏下载并不是像先前某些玩家想像中的那样，分为一个模拟器程序与许多的PS游戏光盘的ISO，然后通过模拟器加载那些光盘镜像(ISO文件)。真正游戏文件其实是和试玩版游戏一样，是一个标准的EBOOT.PBP文件，类似之前GBA版的“《FCmini》系列”一样，游戏其实是一个符合PSP程序规格的PS游戏数据包。无论是3.00系统还是这个数据包都不可能运行我们之前用PS游戏光盘所制作的ISO。



■游戏文件

除此以外索尼还加入了版权保护措施，虽然这个EBOOT.PBP文件可以随意随意拷贝至PC或者其他记忆棒上，但如果你想要运行它，还必须获得“授权”。

所谓的“授权”，其实很容易理解，购买一张正版光盘其实是购买了使用该光盘的授权以及装载相关数据的一个“拷贝”光盘。你如果将这张光盘复制一份送给你的朋友，即使他也能够使用，但他并没有拥有合法运行该光盘的“授权”。所以那张光盘的复制品其实是一张非法“拷贝”，也就是通常意义上的盗版。而作为所购买的“授权”的合法所有者，可以将自己拥有的正版制作成镜像保存在电脑上，也可以复制任意张(如果你有能力制作的话)那都是合法的，只要不将其散布或者出售。



■授权文件

在官方PS模拟游戏中，“授权”的表现形式是在记忆棒上的PSP\LICENSE\文件夹下的两个同名文件，这两个文件记录了你所获得的授权的相关信息，例如该授权对应的游戏、合法运行该游戏的机器的机器码、该授权的有效期等等。因为记录了对应的机器码，所以试图将授权文件复制给其他机器使用是徒劳的，无法通过验证也就无法运行游戏。用之前的解释可以理解为，游戏文件可以任意复制，但只有“授权”合法所有者才能使用。

而如果使用PS3下载，在玩家付费之后，就可以取得5个授权，也就是说大家可以将5台不同的PSP连接PSP下载授权和游戏，这5台机器之后都能够运行该游戏。以33港币计算，这个价格能算相当的低廉了。然而这里索尼却给玩家制造了一个门槛。对，就是PS3。现阶段，拥有PS3的玩家毕竟还是少数。很多人肯定想问：“是否能够不使用PS3就能够付费及下载呢？”之前，在索尼的“玩家之日”上，相关负责人曾经表示将可以前往专门的下载站直接用PSP下载PS游戏，类似NDS下载试玩版的方法，但目前该服务还没正式开始，而国内的玩家也只有忘洋兴叹。





NDS Ewin3成品预览





■图中为Ewin3与附件卡。

Ewin3是Ewin小组所开发的最新SLOT-1端口NDS烧录卡，实际大小与做工同NDS原版卡带别无二致。Ewin3采用microSD卡(旧称TF卡)扩展容量，免刷机、免引导，免转换直接支持NDS游戏(Clean Rom)；采用与Windows兼容的标准FAT格式磁盘系统，支持免软件直接拷贝游戏至microSD卡。同时，包含能够完全对应拥有震动机能设定的NDS游戏(例如《节拍特工》)的震动包在内，多款SLOT-2端口附件卡也在开发当中，可以让玩家在使用Ewin3的同时得到同原版卡带完全相同的游戏体验。另外，无论是Ewin3本身还是附件卡，都有多种颜色可供选择。预定12月上市。

PSP 2.80系统解禁

此前，在2.50/2.60系统降级软件发布之前，2.50/2.60系统的机器一直是使用《横行霸道 自由城的故事》的存档漏洞配合自制程序引导器eLoader运行模拟器等程序。后来当普遍存在于2.01至2.80系统的TIFF图片



漏洞被发现后，eLoader开始脱离《横行霸道 自由城的故事》而独立运行，并支持了2.71系统。这样以来没有正版UMD光盘的玩家也能够玩到各种自制程序。

现在eLoader的最新版本0.995终于发布，在众望所归之下支持了2.80系统，大部分运行于1.00/1.50系统之上的自制程序都能通过eLoader0.995在2.80系统上运行，而且和主板是否为TA-082、TA-086等具体型号没有任何关系。但ISO引导程序Devhook，以及PMP-AVC播放工具等暂时都还无法运行。

PSP 3.01系统闪电发布

在发布3.00系统的第二天，所提供的不仅有PS模拟器版的游戏下载，最新的3.01系统也以令人诧异的速度对外发布。而令人感到更加诧异的事情是，该系统版本的更新内容居然是为了修正一个游戏带来的BUG：此次升级至3.01是由于21日放出的3.00 版在运行PSP游戏新作《圣女贞德》时会出现读盘时间过长，以及读盘后无法返回游戏画面等BUG，而且并没有新增任何内容和功能。据称，相关BUG并不会在2.82以下版本的系统中出现，而《圣女贞德》所要求的系统版本也仅是2.81。尽管不可否认《圣女贞德》这个游戏的素质优秀，但为了一个游戏而如此兴师动众升级系统这还是历史上的第一次。这难免不使人想起2005年末所发售的PSP游戏《横行霸道 自由城的故事》内含的存档漏洞，最终导致了2.50/2.60系统的破解。这次如此迅速的系统升级似乎暗示着《圣女贞德》所包含的BUG将会是开启3.00系统漏洞的钥匙。



投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn

X360 原名 GEARS OF WAR 北美

战争机器

兵籍牌收集

兵籍牌(COG Tag)是本作中惟一的收集要素，虽然全部收集起来也仅仅是获得30点游戏成就，但多少能给游戏增添乐趣。游戏中一共有30枚兵籍牌散落在关卡各处，如果玩家在地图中发现某处墙上绘有红色骷髅齿轮标记的话，那么在这块区域里就会有一块蓝色齿轮样式的兵籍牌，请大家仔细搜寻吧。下面的列表中将列出在每个小章节中共有几块兵籍牌，大家可以参照上期攻略的分节方式来对照寻找。

章节	数量	章节	数量
1-1	3	2-5	1
1-2	3	3-1	1
1-5	1	3-2	2
1-6	2	3-4	3
1-8	3	4-1	1
2-1	1	4-2	1
2-2	2	4-5	1
2-4	2	5-2	3

上期攻略中第三大关中部分章节的序号标注错误，原3-4应为3-3，后面的以此类推请玩家注意对照，在此也向大家致以歉意。

PSP 原名 リッジレーサーズ2 日版

山脊赛车PSP 2

8大特别奖励

只要通过巡回赛就可以获得的特别奖励，这次共有8种之多，其中包括了历代的精彩影片。虽然不是什么新鲜东西，但依然值得一见！

最近回过头去玩X360的《山脊赛车6》，发现游戏内容还真是简单，内容和PS3的7代比起来要少很多，不过考虑到这是一年前的游戏，也就……

01《RAVE RACER》示范影片



▲打过EX35"RAVE RACER"赛事就可以得到，内容是"RAVE RACER"的示范影片。

02《山脊赛车》片头



▲通过EX40"RAGE RACER 2"就可以得到，内容是《山脊赛车》片头。

03《R4》片头



▲通过EX41"R4 2"就可以得到，内容是PS版《R4》的经典片头。

04 2004 E3展宣传影片



▲通过EX45"THE CITY IS YOURS"就可以得到，内容是《山脊赛车PSP》的2004年E3展公开影像。

05《山脊赛车PSP》片头



▲通过EX46"RAVE RACER 2"就可以得到，内容是前作《山脊赛车PSP》的片头。

06 2006 E3展宣传影片



▲通过EX47"MIDNIGHT RUN"就可以得到，内容是《山脊赛车7》的今年E3展公开影像。

07 YAMASA RAGGIO



▲通过EX48"PLANETARY EXIT"就可以得到，内容是YAMASA RAGGIO这辆车的真实影像。

08 结局影片



▲通过EX35"RAVE RACER"就可以得到，内容是本作的结局影片。

PS2 原名 TONY HAWK'S PROJECT8 美版

托尼滑板 八强争霸

投稿人：lovewm

都说《无双》系列"骗钱"，依我看这个系列才是真正的骗钱高手。不知在中国如果搞一个邓亚萍的乒乓球游戏系列会不会大发呢？

作弊密码

在主菜单的options里选择cheat codes输入密码，便可获得相应的效果。

在自由模式解锁Travis Barker	plus44
在自由模式解锁Jason Lee	notmono
在自由模式解锁Christian Hosoi	hohohosoi
在自由模式解锁Kevin Staab	mixitup
在自由模式解锁Dad和Skater Jam Kid	strangefellows
在自由模式解锁Photographer和Filmer	themedia
在自由模式解锁Colonel和Security Guard	militarymen
在自由模式解锁bum	enterandwin
在自由模式解锁nerd	wearelosers
在自由模式解锁mascot	manineedadate
在自由模式解锁zombie	suckstobedead
在自由模式解锁real estate agent	sellsellsell
在自由模式解锁anchor man	newshound
在自由模式解锁twin	badverybad
在自由模式解锁big real estate agent	shescaresme
全部特别的东西在商店被解锁	yougotitall(不包括装扮及高级特技)
自己建立的人物能力全满	allthebest
无限special状态	jammypack(输入密码后，需要在游戏中按START进入GAME OPTIONS的CHEATS中打开)
manual完美不会坏	frontandback(输入密码后，需要在游戏中按START进入GAME OPTIONS的CHEATS中打开)
rail完美不会坏	balancegalore(输入密码后，需要在游戏中按START进入GAME OPTIONS的CHEATS中打开)

PSP 原名 Grand Theft Auto: Vice City Stories 美版

横行霸道 罪都故事

投稿人：lovewm

Rockstar对PSP也算是仁至义尽了，不过现在SONY想必更希望它在PS3上多来几个《GTA》吧？不知何时才能玩到次世代的《GTA》呢？

秘技大全

护甲	↑、↓、←、→、□、□、L、R
武器组1	←、→、×、↑、↓、□、←、→
武器组2	←、→、□、↑、↓、△、←、→
武器组3	←、→、△、↑、↓、○、←、→
全部车辆爆炸	L、R、R、←、→、□、↓、R
游戏内时间变快	R、L、L、↓、↑、×、↓、L
慢速进行游戏	←、←、○、○、↓、↑、△、×
快速进行游戏	←、←、R、R、↑、△、↓、×
得到250000钱	↑、↓、←、→、×、×、L、R
满血	↑、↓、←、→、○、○、L、R
减少通缉度	↑、↓、△、△、↓、←、×、×
增加通缉度	↑、↓、□、□、↓、←、○、○
阴天	←、↓、L、R、→、↑、←、□
雨天	←、↓、L、R、→、↑、←、△
雾天	←、↓、△、×、→、↑、←、L
太阳天	←、↓、R、L、→、↑、←、○
晴天	←、↓、R、L、→、↑、←、×
行人攻击你	↓、△、↑、×、L、R、L、R
行人有武器	↑、L、↓、R、←、○、→、△
行人大骚乱	R、L、L、↓、←、○、↓、L
坦克车	↑、L、↓、R、←、L、→、R
垃圾车	↓、↑、→、△、L、△、L、△
完美操控性	↓、←、↑、L、R、△、○、×
黑色交通	L、R、L、R、←、○、↑、×
黄色交通	→、↑、←、↓、△、△、L、R
街道上的车躲避你	↑、↑、→、←、△、○、○、□
行人跟着你	→、L、↓、L、○、↑、L、□
上下颠倒	□、□、□、L、L、R、←、→
恢复上下颠倒	←、←、←、R、R、L、→、←
25%联机奖励	↑、↑、↑、□、□、△、R、L
50%联机奖励	↑、↑、↑、○、○、×、L、R
75%联机奖励	↑、↑、↑、×、×、□、R、L
100%联机奖励	↑、↑、↑、△、△、○、L、R
自杀	→、→、○、○、L、R、↓、×

文 迁徒的鱼　美编 anubis　协力 阳光育成计划学员 更木剑八



NDS	恶魔城 迷宫的回廊	Konami	ACT
	悪魔城ドラキュラ ギャラリー オブ ラビリンス		日版
	2006年11月16日	1人	4880日元
	对应任天堂Wi-Fi网络连接		对应玩家年龄：12岁以上

“《恶魔城》系列”在中国有着特殊的地位，它的影响力不亚于任何一款超级大作。从FC时代开始到几乎不可超越的《月下》的辉煌，再到让人研究了无数次《晓月》的BossRush，那让人流连忘返的迷宫式城堡至今仍让人回味无穷。现在Konami又给我们带来了一份诚意十足的神作，《迷宫的回廊》不仅继承了“《恶魔城》系列”惯有的优良手感以及丰富的隐藏要素，而且新加入的双人系统也让人眼前一亮，使得动作及战术丰富了不少，老鸟新人都可以从中得到不少的乐趣。再加上那吓人的10张地图，让人想不费时间都难啊。也许大家会发现本作有两个名字，美版叫做《废墟肖像》，为了不让玩家误认为这是两款不同的游戏，我们把译名统一翻译成《迷宫的回廊》。

德拉古拉再次复活 吸血鬼猎人重踏征途

基本操作			
十字键←→	角色移动	B	跳跃
十字键↑	调查	Y	普通攻击
十字键↓	下蹲	L	疾退
X	切换操作角色	R	发动同伴副武器/魔法
A	召唤出另一个同伴	Start	调出菜单
		Select	切换上屏信息

登场人物简介



乔纳森·莫里斯

传说中的圣鞭“ヴァンパイアキラー”继承者的吸血鬼猎人。平时总是挂着吊儿郎当的表情。口头禅是“No problem”。



夏洛特·奥琳

与乔纳森青梅竹马的好友，拥有强大的魔力。虽然有着丰富的知识，但却没有什么实战经验。不过她拥有的魔力却是消灭德拉古拉的关键所在。



史黛拉

布罗内尔的女儿，双胞胎吸血鬼的姐姐。给人早熟傲慢的感觉，操纵神速之剑。最后被夏洛特的净化魔法恢复成人类。



罗琳塔

布罗内尔的女儿，双胞胎吸血鬼中的妹妹。性格内向，总是面目表情。魔力强大，善于使用冰属性魔法。游戏中可以了解到她们姐妹的真正身分。



布罗内尔

现恶魔城的城主，史黛拉与罗琳塔姐妹的父亲。经历过第一次世界大战的吸血鬼画家，能够使用绘画的力量创造出异度空间。



风速

曾经讨伐布罗内尔，但被封其画中。为了摆脱使用魔力将自己的灵魂强制留在恶魔城中，为乔纳森和夏洛特提供了极大的帮助。



文森特·道纳

被教会派遣辅助乔纳森消灭吸血鬼的神父。由于属于地方教会的财政窘况，所以为乔纳森提供物品支援时也会收取一些费用。



死神

魔王德拉古拉永远忠实的仆人，时刻寻找机会使德拉古拉复活。但是由于一直没有机会，只得在城中不断徘徊，最后再次被乔纳森消灭。

新的猎人 新的系统

不同的特技攻击

由于本作采用了双主人公，所以掌握每个主角技能的特点，在战斗中根据形式随时切换对战局有利的主角往往能起到事半功倍的效



果。所以在杀敌的过程要时刻紧记：你不是一个人在战斗，不是一个人！

在游戏中取得特技并在装备画面中装备上此特技，战斗中按↑＋Y就可发动。乔纳森与夏洛特在技能上有很大的差别，乔纳森的操作以及技能同以往《恶魔城》主角的操作差别不大，可装备种类丰富的武器；夏洛特则完全相反，只能装备攻击距离较短的魔法书使其在近战中占不到便宜，不过丰富的魔法让夏洛特在使用性上丝毫不输给乔纳森。

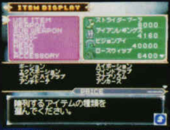
二人特技分析

夏洛特的特技“魔法”：魔法没有熟练度的设定。使用魔法攻击时夏洛特头部上方会出现时间槽，咏唱的时间越长，发动魔法的威力也就越高。咏唱时如果被敌人攻击魔法即发动失败，如果与同伴的距离过远咏唱也会失败。每种魔法的咏唱时间不尽相同，后期威力高的魔法咏唱时间非常的长，所以在夏洛特咏唱时最好召唤出同伴保护夏洛特。

乔纳森的特技“副武器”：本作攻击型的副武器有熟练度的设定，使用副武器在战斗中攻击敌人（怪物资料中SP后的数值代表可以获得的熟练度），就可以提升此种副武器的熟练度。不仅副武器的攻击力会随着熟练的增加而提升，当一种副武器的熟练度达到Max时会进行“Master”的称号，此时副武器会得到一次强化。其实只要在战斗中使用副武器击中过敌人，那么打死这个敌人后就会得到熟练度，并不需要使用副武器打死怪物。

恶魔城中开网店

如今开网店之风盛行，咱们的吸血鬼猎人们自然不会落于人后。以前在游戏中得到的多余物品我们只能咬牙以低廉的价格卖给游戏中NPC奸商，而在本作之中玩家终于熬到了出头之日，终于可以翻身过一把奸商的瘾了，制作人在游戏中加入了“商店模式”（Shop Mode）这个服务广大吸血鬼猎人的模式。在此模式之下玩家可以把在游戏中获得的物品卖给其他的玩家或从其他玩家那里购买自己所需的物品（买卖的结果只会反应在本次读取的纪录之中）。如果不小心把任务所需要的物品在游戏中卖掉，那么你不必再将游戏重打一遍，只需在网店中寻找好心人将这个物品卖给你即可。下面就为大家介绍一下开店所需要的几个步骤。



▲珍贵度高的装备自然能卖个好价钱。

开店步骤

①准备工作：进入游戏中与神父对话选择菜单中的“Item Display”，选择登录想要出售的道具或装备，每次最多只能登录8件物品。记录后退回标题画面选择Shop Mode就可以进行商品的买卖了。

②近距离联机：选择“Wireless Mode”如果附近有NDS就可进行短距离间的买卖。“Open Your Shop”是自己开店，等待别的玩家来买你在神父那里登录的商品。“Purchase”可以探索周围的商店，寻找自己所需要的商品。

③Wi-Fi Connection：在Wi-Fi上的玩家肯定是近距离联机不能比拟的，在这里可以在全世界登录Wi-Fi的玩家范围中买卖物品。与近距离不同的是在Wi-Fi中你可以选择与任何玩家进行交易还是只与自己的好友进行交易。

协力技



协力技（デュアルクラッシュ）同样需要在游戏中获得并装备上之后按↑＋X才能使用。协力技范围广、威力大发动时还会出现夏洛特与乔纳森的特写画面，发动技能后有不同程度的无敌时间，但消耗的MP比较多，使用时应该注意MP的残余量。每发动一次协力技之后要等5秒钟左右才可发动下一次。协力技中无限刃（サウザンドエッジ）威力不俗，全部命中多达50Hits，消耗MP低，虽然也存在攻击时不能移动的缺点，但只要摸清敌人行动规律，稍加注意发动时机即可成为对付大量敌人和BOSS战时的神兵利器。通过隐藏迷宫后获得协力技为历代《恶魔城》主角的召唤魔法，威力惊人。

同伴的操作

同伴的切换：获得魔导器“チェンジキューブ”之后，在游戏中按X键即可随时切换控制的角色。通过观察上屏敌人资料中了解敌人的弱点，然后正确的从擅长物理攻击的乔纳森与擅长魔法攻击的夏洛特之间进行切换是战斗的关键所在。

召唤同伴出场：获得魔导器“コールキューブ”之后，在游戏中按A键就可以把另一个同伴召唤出场并肩战斗，召唤出的同伴可以使用触控笔进行操作，如果不对同伴发动指令，他就会自动使用物理攻击攻击附近的敌人。再按一次A键即可使同伴归还。如果召唤出的同伴受到伤害，将会扣除一定量的MP，MP为0后一段时间内不可以再次召唤同伴出场。按↓＋A召唤出的同伴将站在原地不做任何行动。

操作角色间的切换：两个角色同时在场的情况下，按X键可在两个角色间进行切换。游戏中有些机关是要在两个角色间不停切换才能通过。有些机关也需要两个人同时踩下才可开启。遇到过不去的机关时，玩家不妨召唤出同伴想想办法。



▲游戏中像此类需要切换同伴才能通过的机关不在少数。

隐藏人物

达成Good Ending通关后再次选择新记录进行游戏可以使用里西特与玛利亚、史黛拉二姐妹的组合进行游戏。其中史黛拉二姐妹是用触控笔来进行游戏，十分有趣

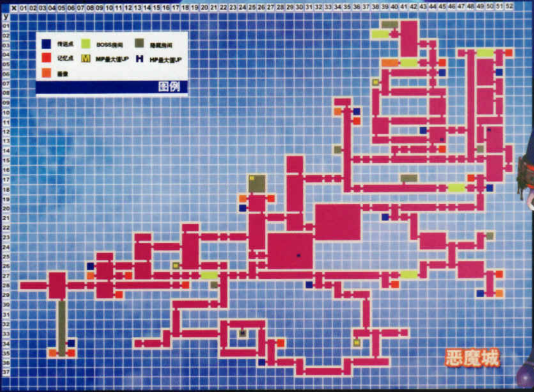
RICHITER模式该模式下玩家控制的角色为里西特和玛利亚（果然玛利亚长按上还会有神奇的动作哟）。本模式中由于没有菜单所以无法更换装备和使用各种道具。不过MP恢复得很快，HP也可以通过记录或者吃路上捡到的HP MAX来恢复。虽然没有装备的概念，不过里西特和玛利亚绝对够强，再加上一开始即可高跳，因此想要过关绝非难事。里西特一开始就有圣鞭，技能为传统的圣十字架，十字架飞镖，小飞刀，飞斧，圣书以及圣水。玛利亚的攻击方式为放鸽子。四种召唤魔法分别为青龙，白虎，朱雀，玄武的mini版。

SISTER模式下玩家控制的角色是史黛拉和罗琳塔两姐妹用的是独特的触摸屏的方法攻击。史黛拉是用划的方式使出斩击。罗琳塔则是用点的方式使出冰术。两者的攻击耗MP都相当大，而且就算不攻击只是在空中飘也会消耗MP，不过只要站到地上MP就回得飞快。同RICHITER模式一样，要回血也只有用记录或吃HP MAX的道具。另外，两姐妹的实体是在下半身，因此可以无视脑袋的影响飘进一些狭窄的地方，但可惜的是吃东西也只好用下半身来吃（－ －）。



TIPS 看破隐藏房间的宝物 No.016 怪物掉落的物品ビジョンアイ可以看到可破坏的墙壁，对寻找隐藏房间有很大的帮助。

地图流程攻略





Entrance 1

一开始和神父文森特对话后冒险即开始。进城后即可得到第一个魔导器(按X切换同伴)和第二个魔导器(按A召唤同伴)此时按A召唤出同伴并踩下机关便可继续前进。途中可以得到女主角的新武器(封印着武器的书)。没过多久便会来到一个有许多破柱子的房间。后面还会出现一个怪物追击主角。毫不犹豫地破坏柱子向前冲吧！出门后便可得到男主角的第一个副武器(放箭)。向上进左边的门(右边的魔导器暂时拿不到)向前一直走在雕像上取得魔导器(↓＋A召唤同伴原地不动)，让一个人跳上雕像，另一个人推雕像到版边，然后按X换人即可通过(建议使用男生推)。途中得到女主角的第一个魔法：火炎喷射(相当实用的



技能，可以一直用到最后)。一路向左上在一个有巨大吊灯的房间上层有魔导器(可以看到攻击对象的名字)。在右边的房间遇到幽灵韦德，与其对话接任务。(注"以后也可以在此接其他一些任务)去右边的房间向神父买地图，再回去和怀特对话便可得到魔导器(滑铲)。用滑铲进入左边的房间，进画来到下一个区域。

烟雾之街

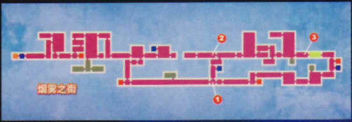


这里的地形并不复杂，一路向前走就是，途中可以取得协力技(交互攻击)在右边的尽头可以得到协力技(十字雷电)。地下矿车利用双人系统一人先坐车上，一人去打开关。然后按X换人即可通过。一路向前取得魔导器(按R指挥同伴放技能)，沿路直行进入BOSS房间。

BOSS 断头骑士 デュラハン

作为游戏的第一个BOSS，本场战斗的难度不是很大。BOSS的攻击方式主要有三种：中部和上部突刺，利用平台可以安全回避；头部放出5轮血魂攻击，最后还有个密度很大的散射，只要见他发招躲得远远的即可；跳起来拿剑插地，同时地面产生一波剑气，需要靠平台跳跃躲过。注意BOSS的头部是无敌的，不要在它上面浪费时间。





Entrance 2

战后，罗琳塔寒暄了几句就离开了。老规矩，吃掉BOSS的魂可以加满HPMP。之后去左边的房间取得魔导器(协力跳)往回走途中可以得到魔导器(两人合力推东西)推开车后即可回到主城。再回到刚才存档点上方，原来不能取得的魔导器处通过协力跳取得(按住Y可控制鞭子旋转)。继续前行就要对付之前追着我们满街跑的那个家伙了。

BOSS 腐狮 ベヒモス

BOSS的攻击方式分为四种。前冲攻击利用高台或跳跃都可回避；口吐腐肉比较难躲避，最好离它远一点等它发完此招后再进攻；口中伸出触手的攻击不必理会，近身时蹲下继续进攻即可；向前跳起扑下的招式利用习得的滑铲技能就能回避。

TIPS 切换配音

正如制作人宣传时说的一样，本作可以在两种语言的配音中切换，标题画面按L＋A就可以将游戏中的配音切换为英文。

服从的长廊

通过下方通道来到"地下处刑场"。左下角可以取得男主角的技能(一定时间内ATK和STR上升)。在右边的通道左侧可以拿到女主角的魔法(冰柱)。接着来到服从的长廊，途中会遇到死神。一直向右，来到BOSS的房间。

胜利后前进得到魔导器(二段跳)。途中可以得到一副眼镜的地方，右边墙壁内有隐藏房间，可以得到协力技(二人夹击)。继续向上走，途中可以获得女主角的魔法(一定时间内增加MND)。最上方的通道左侧有女主角魔法(一定时间内STR提升)最后经过右下角进入下一区域。

BOSS 毒液怪 ケレメット

此BOSS比较讲究战术配合，因为只有攻击它的背面才可以使其受到伤害。所以需要把同伴召唤出来攻击坛子引BOSS出来，另一个人站在坛子的另一侧猛攻被同伴吸引出来的正体。其实BOSS的攻击根本没有什么威胁，口吐红球完全没有躲避的必要，因为几乎都打不到你。如果攻击红球，它会散成许多小球，这样子反而不好躲。只要掌握了攻击它的方法，消灭它只是时间问题。另外，攻击距离长得武器可以直接在正面攻击到BOSS。



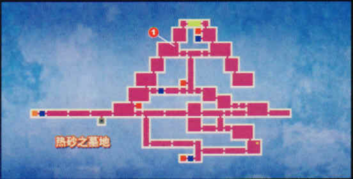
热砂之墓地

金字塔看似复杂其实里面没有什么特别难过的地方，其中有个阿拉丁神灯必须要站在上面才能解开机关。在直行第二个下方通道内还可以得到强力的协力技"无限刃"。把物品收集得差不多的时候就可以来到最上层的房间展开BOSS战了。

战胜后前行，取得之前被石头挡住的魔导器(押力增加)此时便可以推动之前推不动的石头了。回到服从的长廊的最上面，合2人之力开启弹簧机关就能到达下一个区域。

BOSS 埃及女皇 アシュタルテ

BOSS的魅惑攻击能够使乔纳森进入混乱状态攻击夏洛特，所以如果没有信心可以不让他出战。BOSS的出招比较慢，除了魅惑之外BOSS就没有什么强力的技能了，大可放心的使用夏洛特猛攻。看准机会使用无限刃可以轻松消灭BOSS。



刻死塔 1



▲史黛拉的巨大剑气要注意回避

BOSS 史黛拉 ステラ

进入刻死塔向左进入BOSS房间，该BOSS的俯冲攻击威力比较大，附带巨大剑气，在她俯冲下来的一瞬间跳起即可。空中剑气攻击蹲下即可回避。当史黛拉的HP降到一定程度时会在空中放置4个月刃并瞄准主角发动攻击，在躲闪时还得时刻注意史黛拉的行动。

战败的史黛拉被妹妹带走。在她们匆匆离开之后，乔纳森发现了一张她们姐妹俩和幽灵韦德的合照，于是立刻回去找韦德。发现原来韦德才是她们的父亲，当年他和乔纳森父亲一起讨伐吸血鬼时两女儿不幸被抓了去。去神父处买一下最新的地图，此时主城上方的很多通道都可以去了，不搜刮一下说不过去。之后便可通过上方通道左侧房间里的画来到下一个区域。

愚者之国

一路上没什么特别的地方，注意躲避旋转的火眼轮即可。我们主要目标就是BOSS死人军团。在一个火眼轮中间可以得到男主角技能(扔手雷)，在地图上部一个房间可以得到协力技。BOSS战前得到魔导器(→→＋Y发动武器技能)，BOSS房间可取得小齿轮。

BOSS 死亡军团 レギオン

这个老面孔的BOSS实力依然没有什么提高，站在高台上与其保持水平线猛放无限刃即可轻松获胜。要注意的是BOSS外壳被打掉之后会发射喷气的旋转攻击，这时要随着其一起移动才能回避。



黄昏之森

通道内可取得女主角的新武器(中世纪白骑士物语)。途中有两扇门要敲响铃才可打开，最后记录点左边房间的左墙里有隐藏道具。第二座建筑出口处有男主角技能(防御)。迷宫最深处的房间是本空间的BOSS。

BOSS 三目鱼 ダゴン

该BOSS共3种攻击方式：跳起下压，因为在水中所以毫无速度，根本无须担心；放小海马，HP较高的杂兵伤害也很大，要多注意；吐水可以用男主角的新技能(防御)来防。注意BOSS全身除尾巴外都是无敌的，因此打起来可能有些费时间。战胜后得到变成青蛙的魔法，可以通过之前不能通过的狭窄地方。



刻死塔 2

返回到主城再次来到刻死塔，向右用青蛙术变身通过缝隙后即可一路向上挑战BOSS了。有很多齿轮的大广间的右上方可以得到女主角的魔法——龙卷风，拿到魔法向上跳时注意不要被钉板刺到。登上塔顶果然不出所料遇到了久违的死神。乔纳森从韦德那儿得知死神虽然与布罗内尔他们没有关系，但却密谋着德拉古拉的复活。如此巨大的威胁怎可不除？随着死神那经典的笑声，战斗又打响了。(打完死神后不可先通过右边的房门出去，否则再回来时就再也出不去了)

TIPS Bug 醒目 游戏中存在着一个良性的Bug，每当向韦德交任务下方字幕显示XXX入手或能力提升的信息时按Start键则会退出对话模式，再次与韦德对话就会发现该人物还存在，但道具或能力却已经获得，聪明的玩家应该知道怎么做了吧。

BOSS 死神 デス

死神之手围住玩家，同时放出大镰刀扫屏这招只要走出铁链的范围就不会被打到，但那个镰刀需要事先确定其轨道。破坏铁链之间衔接的手就可以强制中止此招。召唤小镰刀是其惯用的招数，可以砍掉。在空中用镰刀直劈，注意他的发招前的提示即可。死神之手抓住玩家是相当头疼的招，最后的一击威力非同小可，中招后应立即召唤同伴解围，也可在其发招之后迅速躲在距离死神较远的房间入口蹲下，这样死神就抓不到你了。死神有蓝、白两种形态，蓝色时物理攻防较强但魔法防御较弱，白色时魔法攻防较强物理防御较弱。注意他的状态随时切换乔纳森与夏洛特攻击可以使战斗轻松不少。

主之居城

在主之居城中乔纳森终于找到了史黛拉姐妹二人。这回姐妹俩似乎要联手了，乔和夏先是一再劝说希望她们俩能清醒，但在布罗内尔强大的魔力支配下那些话都显得如此的微不足道，无奈下乔纳森只好再次拿起武器。



BOSS 史黛拉＋罗琳塔

两个BOSS的HP是共用的，因此可以利用其中一个BOSS的弱点狠打。比如对付罗琳塔使用无限刃就比较有效(相对于史黛拉而言)，因此可以集中火力用无限刃打她，这样子会方便很多。另外，碰到这两个BOSS的身体是不会扣HP的。我们可以利用这一点在罗琳塔发动各类冰术时闪到她们后面进行偷袭。

注：此处如果直接把史黛拉二人打败会进入布罗内尔携两姐妹逃跑的Bad Ending，所以在BOSS战之前要先到热砂之墓所利用青蛙术钻进金字塔地下的通道下面取得女主角的净化魔法，然后再在BOSS战中对两姐妹使用净化魔法即可(让乔纳森在前方使用防御技能，夏洛特在后边发魔法即可)。

历经千辛万苦净化成功了，姐妹俩身上的吸血鬼气息终于被消除，记忆也渐渐恢复了，原来姐妹俩是与莫里斯家有着相同命运的里卡多家的人。他们一族拥有能将圣鞭的力量引导出来的能力。她们告诉乔纳森布罗内尔此刻正在描绘着一副藏有毁灭世界力量的作品，而且似乎马上就要完成了。她们请求乔纳森前去阻止，并愿意为其引导出圣鞭的力量(出房间后再回来与姐妹俩对话即可进行引导的仪式——打败里西特)。

里西特一般推荐打法：主角使用跟踪鞭，因为跟踪鞭相当长且可以跟踪，所以可以利用这一点对里西特实施无限跳打策略。当然，打的时候他也会慢慢向前推移。到版边时就应该立即跳到其身后再打。以跟踪鞭的长度优势，里西特的鞭子是一下都抽不到主角的哦。

净化二姐妹之后又出现了四个新的绘画，将四副绘画通过之后既可以挑战本作的最终BOSS。攻略绘画的顺序不分先后。

消失的都市

来到消失的都市一直向前走到底可以得到女主角魔法，打死蚯蚓后可以潜入地下来到地下金字塔。金字塔左下角可以得到协力技(陨石)，另一边用飞的过去可以得到魔导器——高跳。

BOSS 木乃伊王 ミイラ男

木乃伊移动和攻击的速度都相当缓慢，回避起来难度不大。而且使用无限刃也不会轻易被打断，几个协力技就能解决战斗。打完BOSS后一直前进可以得到一件不错的衣服。



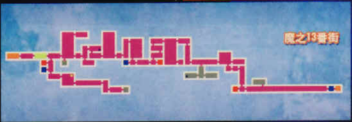


魔之13番街

一开始要召唤出同伴将飞驰而来的火车推停下来才能继续前行。顶住火车后就没有什么特别的难点了，可以径直来找BOSS挑战。将迷宫内的宝物回收之后就可以径直去找BOSS挑战了。

BOSS 尸狼人 おおかみ男

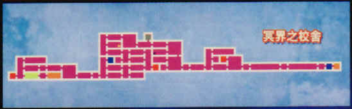
狼人的冲刺攻击速度较快，看清之后要迅速二段跳回避。升龙拳只要不跳就不会被打到。拿起路灯攻击，躲在屋檐下即可安全回避。



冥界之校舍

BOSS 弗兰肯 フランケン

此BOSS共5种攻击方式：手肘机关枪远距离可躲，或用乔纳森的防御技能防御。手里发出射向远方的雷电近身蹲下即可回避，只是发向近处的雷电不好回避，要及时二段跳。手肘导弹的准备时间较长，只要不站在同一位置就不会被轻易打到。弗兰肯的近身手抓攻击威力很大，在攻击他的时候注意不要被抓到。使用女主角的黑洞魔法即可吸收所有子弹和导弹，这样子打起来就会轻松许多。



灼烧堕落之乐园

BOSS 美杜沙 メディウサ

美杜沙的石化光线需要背对着她他不会中招。攻击的过程中美杜沙还会不断召唤出小美杜沙来干扰玩家，注意不要被石化到，万一被石化后要狂搓十字键恢复。蛇身从地面伸出攻击是进攻的绝佳机会，可以看准空挡站在BOSS身前对她进行猛攻。


▲美杜沙的钻地攻击最有威胁，小心不要被连续命中。

TIPS 切换配音 正如制作人宣传时说的一样，本作可以在两种语言的配音中切换，标题画面按L＋A就可以将游戏中的配音切换为英文。



王座之间

一心把两姐妹当成自己女儿转生的布罗内尔听到她们被净化的消息恼羞成怒，气得把拐杖都撑断了。留下一句"我也要让你们这些人类尝尝自己女儿两次被夺走的痛苦"便冲向乔纳森二人。

BOSS 布罗内尔

打完新出现的四副绘画就可以进入中间的那副大画挑战城主布罗内尔。此BOSS总体来说没什么难度。使用鲜血涂抹的招式被血碰到就会扣HP，不过这些鲜血都可以打掉。一段时间后布罗内尔会躲在画框中冲撞主角，可事先计算好轨迹，在其飘的同时还能补上几下。


▲没想到布罗内尔居然偷学了"大神"的招式。

一番苦战后布罗内尔终于倒下了，他至死还坚持着他的想法。突然一个熟悉的身影掠过，只听一声惨叫，奄奄一息的布罗内尔最后还是死在了死神的镰刀下(貌似死神就是管这个的)。一阵狂笑之后，它告诉人德拉古拉已经复活了。于是两人便随之前往最后的决战之地。

最终BOSS战1 死神+德拉古拉伯爵



死神的攻击方式与之前有所区别，向下劈斩注意它的准备动作提前回避。如果他发分身斩就要在中间寻找空隙躲避。收集光圈这招比较难躲，而且一味地躲避的话反而会让伯爵有机会使出下一招，推荐使用全屏大杀伤力的协力技来破。伯爵变成一群蝙蝠突进这招威力极大，是需要注意的一招，虽然可以跳过，但因为有死神的干扰所以很麻烦。当看到伯爵有发此招的迹象时建议用无敌时间较长的协力技来回避。两BOSS共用HP，伯爵只有攻击其头部才有效，建议重点打死神。

最终BOSS战2 伯爵和死神合体

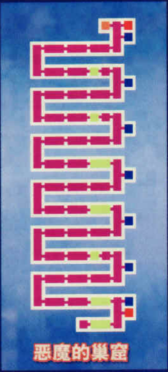
此BOSS共5种攻击方式，突进和下压攻击都可以用高跳来回避；右手变成镰刀攻击伤害很大，建议用协力技躲避；张开翅膀就是要放出火雨攻击，此时要寻找空隙躲避，注意不要和BOSS靠太近；张开翅膀用爪子挤压这招如果被攻击到一击必杀，要立刻召唤出同伴狂攻将爪子击退才能破解。最终的BOSS战难度不低，玩家要做好持久战的准备，不要吝惜恢复药，HP较少的时候要立即恢复，最终的胜利离你已经不远了。


▲坚持就是胜利，Good Ending离你已经近在咫尺。

隐藏迷宫

完成任务"4-2 悪魔の巣窟"后恶魔城主城最初的城口下方会出现一个新的绘画，进入后能可以挑战本作的最终迷宫恶魔の巣窟。迷宫共分七层，每一层的最后都有一个BOSS，而且进入后只有利用本层传送点才能通过传送点回到上方，很有挑战性。建议每打完一层就回到最上方记忆点记录一次，以免功亏一篑。在最深处可以获得召唤历代主角出场的最终协力技"グレイテスト5"。


▲隐藏迷宫中的BOSS基本都是老面孔。



魔导器列表

编号	名称	说明	获得方法
01	チェンジキューブ	按X键切换操作角色	恶魔城主城(5, 29)位置获得
02	コールキューブ	按A键呼出同伴	恶魔城主城(5, 28)位置获得
03	スキルキューブ	按R键使用同伴技能	烟雾の街①位置获得
04	ウェイトキューブ	按↓+A呼出同伴站在原地	恶魔城主城(14, 27)位置获得
05	アクロバットキューブ	可以在空中踩着同伴的肩膀借力跳	烟雾の街②位置获得
06	サポートキューブ	召唤同伴一同推动大型物体	烟雾の街③位置获得
07	やもりのしっぽ	按↓+B可进行滑铲，用来通过狭窄的地方	完成任务"旅の准备"
08	ひしょう石	可进行二段跳	恶魔城主城(43, 18)位置获得
09	グリフォンのつばさ	按↑+L可进行高跳(可无限高跳)	消え去りし都①位置获得
10	パワーグローブ	推力加强，可以推动更重的物体	热砂の墓所①位置获得
11	スピニングアーツ	乔纳森→↓←→+Y可以使用翻滚回避	完成任务"旋回の奥义"
12	マーシャルアーツ	乔纳森↑←↓→+Y可以使用飞膝攻击	完成任务"炸裂の奥义"
13	クリティカルアーツ	乔纳森→→+Y可以使用武器的特殊技	愚者の国①位置获得
14	ウィップスキル1	乔纳森使用鞭子攻击后按住Y可以操纵鞭子	恶魔城主城(17, 27)位置获得
15	ウィップスキル2	乔纳森跳起后按↓+Y可以攻击斜下方	完成任务"阶段の守护者"
16	ようせいの书	攻击敌人时可以显示怪物的名字	恶魔城主城(9, 25)位置获得

TIPS 看破掉宝几率的宝物

任务"ギャンブラー"完成后获得的道具眼镜ギャンブラーのメガネ可以看到怪物的掉宝几率，刷宝的玩家可以做到心中有数。不过对于心理承受能力差的玩家来说，还是不要去看那些低得可怕的几率为妙。

全任务详解

任务编号	任务名	完成方法	报酬
1－1	旅の准备	获得一张地图和一个ポーション。由于游戏最初就持有两个恢复药品ポーション，所以只要在隔壁房间买一张地图就可以完成此项任务。	获得魔导器やもりのしぽ
1－2	音速のパンチ	烟雾の街地图左上方房间内，击打(使用拳套或空手)挂在那里的肉获得ミンチ后返回与韦德对话。	获得拳套マッハパンチ
1－3	きばくのだいほうれい	热砂の墓所东北角房间消灭一定数量的28号怪物ゴースト击败出现的47号怪物だいほうれい即可。	获得乔纳森副武器せいしょ
1－4	阶段の守护者	消灭10个55号怪物"スラントガーダー"	获得魔导器ウィップスキル2
1－5	旋回の奥义	使用乔纳森输入→↓←→＋Y	获得魔导器"スピニングアーツ"
2－1	疾风の奥义	使用三次→↓←→＋Y	获得武器ソニックアタック
2－2	幻の鸟の王をさがせ	消え去りし都最上方左起第二个房间即可随机遇到99号怪物"ドードーどり"。幻鸟有一定几率出现并会逃跑，动作要快，建议使用飞行系魔法或副武器，站在入口处不动它会自己走过来。	获得戒指"レアリング"(稀有物品掉落率提升)
2－3	咒いに打ち胜て	在被诅咒的状态下与韦德对话。可以去刻死塔地图左上方被怪物诅咒后迅速传送回韦德处，更简单的方法就是可以装备上118号怪物掉落的诅咒之戒指ドクロのゆびわ。	获得戒指"アンカースリング"
2－4	圣母像の泪	接到任务后去愚人之国西南角的圣母像前调查	获得副武器"せいすい"
2－5	炸裂の奥义	使用乔纳森输入↑←↓→＋Y	获得魔导器"マーシャルアーツ"
3－1	神圣なる姿	装备修女的三件装备与韦德对话。三件修女装备分别在①シスターローブ：恶魔城主城内愚者の国绘画附近的隐藏房间内。②シスターシューズ：烟雾の街内右方四个大间左上隐藏房间左下部。③シスターフード：恶魔城主城热砂の墓所房间附近的房间内。	获得魔法ヒール
3－2	幸运の数字	金钱后三位数为777时找韦德对话。可以通过反复刷蜡烛掉下的金钱使金钱后三位达成777。金色的硬币的价值为100、银色为50、铜色为10、青色为1。	获得魔法"ライズLUCK"
3－3	精神力の锻炼 1	在MP不足1/10时与韦德对话	MP最大值UP
3－4	精神力の锻炼 2	拿到"ビンぞこメガネ"后与韦德对话	MP最大值UP
3－5	传说のヤリ	乔纳森副武器"ジャベリン"熟练度练满	获得武器アルカードスピア
4－1	精神力の锻炼 3	INT达到100以上与韦德对话	MP最大值UP
4－2	恶魔の巣窟	地图完成率达到888%以上	出现隐藏迷宫"恶魔の巣窟"
4－3	グールキングを倒せ	消灭119号怪物グールキング	获得饰品セイラムリング
4－4	无欲となれ	身无分文时找韦德对话	获得饰品ミリオネアリング
4－5	A级ハンター	总杀敌数达到1500	获得武器ロイヤルソード
5－1	精神力の锻炼 4	MND达到100以上找韦德对话	MP最大值UP
5－2	S级ハンター	总杀敌数达到3000	获得武器アンデッドキラー
5－3	ギャンブラー	收集五种扑克牌的花色。掉落五种扑克的怪物分别为ジョーカー(39号)、ダイアのA(40号)、クラブのA(70号)、ハートのA(107号)、スペードのA(111号)。怪物具体出没位置请参考怪物掉宝。	获得装备ギャンブラーのメガネ
5－4	时计の针	刻死塔的计时针指到12点。由于刻死塔的时间和DS内置时间是同步的，所以可以通过修改DS内置时间的方式来完成任务。只要时间在12:00～12:59之间找韦德对话即可完成任务。	获得魔法タイムスティール
5－5	毒をもって毒を制す	得到"かびパン"、"ベニテングダケ"、"ロングソード"后与韦德对话。カビパン在黄昏の森左方建筑物之内获得，ベニテングダケ从68号怪物身上掉落。	获得武器アサシンブレード
6－1	体力增强 1	拿到道具"ハチのす"	体力最大值UP
6－2	体力增强 2	拿到道具"あつぎりステーキ"	体力最大值UP
6－3	孤独な演奏会	冥界学舍音乐室听钢琴的演奏(左侧传送点右边房间)	获得道具ちくおんき
6－4	体力增强 3	获得5种类型的蛋糕(ケーキ)	体力最大值UP
6－5	十字架の祈り	魔の13番街十字架前祈祷(左侧隐藏房间)	副武器クルス习得
7－1	体力增强 4	CON达到100以上找韦德对话。可以站在韦德旁边使用夏洛特召唤出乔纳森发动ガード技能，这样就能轻松完成任务。其他需要能力到达一定值的任务同样可以使用加能力的魔法完成。	体力最大值UP
7－2	失われたページ	获得道具"本のきれはし1"与"本のきれはし2"。两个道具在隐藏迷宫恶魔の巣窟可以捡到。	获得武器しん・ぶぐじてん
7－3	百战炼磨	消灭100种以上的怪物	获得饰品ルーンリング
7－4	圣なる力の熟练者なれ	"クロス"、"せいすい"、"せいしょ"三种副武器的熟练度达到MAX	获得协力技グランドクロス
7－5	オールマイティ	习得乔纳森的全部技能	获得武器"ステラソード"
8－1	大贤者	习得夏洛特的全部魔法	获得スピードスター
8－2	ゲーゴスにとどめを刺せ	夏洛特使用"白纸の书"击倒ゲーゴス。只需让夏洛特装备上"白纸の书"完成对ゲーゴス(第二层BOSS)最后一击即可，可以算好它所剩的HP换上夏洛特用普通攻击杀死ゲーゴス。	获得魔法コキュートス

注：全任务完成后可以获得混沌戒指。

TIPS 挑战Hard难度 达成达成Good Ending通关后再次选择新纪录进行游戏选择Hard难度可以选择等级上限1、25、50开始游戏，玩家想挑战的话可以选择1级来试试。

怪物掉宝全攻略

编号	怪物名	掉落物品1	掉落物品2	出没地点
No.001	ゾンビ	くさった肉(道具)★★★	ボロボロの服(身)★★★	主城Entrance/烟雾の街
No.002	こうもり	－	－	主城Entrance/地下处刑场
No.003	スケルトン	サマンスケルトン(魔法)★★★	－	主城Entrance/烟雾の街/热砂の墓所
No.004	アックスアーマー	どうのむねあて(身)★★★	おの(副武器)★★★	主城Entrance/烟雾の街
No.005	デスマスク	－	－	烟雾の街
No.006	サッキーノ	ビロードのマント(饰品)★★★	カトラス(武器)★★★	烟雾の街
No.007	まじょみならい	コットンのエプロン(身)★★	ウイッチハット(头)★★★	烟雾の街/黄昏の森焼け堕ちた乐园
No.008	スケルトンリブ	－	－	主城Entrance/烟雾の街
No.009	ミニデビル	マインドアップ(道具)★★★	－	烟雾の街
No.010	マッドマン	－	－	主城地下处刑场
No.011	はんぎょじん	－	ムニエル(道具)★★★	主城地下处刑场
No.012	ウネ	いちご(道具)★★★	－	主城地下处刑场
No.013	スカルアーチャー	－	－	主城地下处刑场/服从の大阶段/热砂の墓所
No.014	ユコバック	－	－	主城服从の大阶段
No.015	フォルネウス	パエリア(道具)★★★	－	烟雾の街
No.016	ピーピングアイ	ビジョンアイ(饰品)★★★★★	－	烟雾の街
No.017	スカル・バーテンダー	トロピカルサンデー(道具)★★	－	烟雾の街
No.018	ワイト	ポンチョ(身)★	ペンタースナチュラル(道具)★	烟雾の街地图左中部消灭街上一定数量的僵尸后出现。
No.019	フローズン	シエイドイヌイットブーツ(足)★★★	－	主城地下处刑场
No.020	アンドラス	ライダースジヤケット(身)★★	フアッシオン(武器)★★	烟雾の街
No.021	インビジブル	メロン(道具)★★★	－	主城Entrance
No.022	ゴーレム	タフリング(饰品)★★★	－	主城地下处刑场
No.023	プロセルピナ	フリルのキヤミソール(身)★★★	バケツプリン(道具)★★★	主城服从の大阶段
No.024	ミミック	カメオのブローチ(武器)★★★	－	主城服从の大阶段/热砂の墓所
No.025	ラルヴァ	－	－	主城Entrance/服从の大阶段/愚者の国
No.026	レライエ	アメジストコルセット(身)★★	ちょうこう石(副武器)★★	主城服从の大阶段/愚者の国
No.027	アルティパティラエ	－	－	主城Entrance/愚者の国/热砂の墓所
No.028	ゴースト	サモンゴースト(魔法)★★★	－	热砂の墓所/消え去りし都
No.029	レッドスケルトン	－	－	热砂の墓所/消え去りし都
No.030	アーマーナイト	ロングスピア(枪)★★	ジャベリン(副武器)★★	愚者の国/热砂の墓所/烧け堕ちた乐园
No.031	エクトプラズム	アンカース(道具)★★	キュアカース(道具)★★★	热砂の墓所/消え去りし都
No.032	はねばしら	－	－	热砂の墓所
No.033	のみおとこ	フェルトぼう(头)★★★	ホツトケーキ(道具)★★★★	愚者の国/热砂の墓所/消え去りし都/冥界の学舍/恶魔の巢窟
No.034	グレートアーマー	てつのむねあて(身)★★★	グレートソード(武器)★★★	主城Entrance/服从の大阶段
No.035	カトブレパス	ミルク(道具)★★★	うまいにく(道具)★★★★	主城服从の大阶段
No.036	スライム	－	－	主城地下处刑场/愚者の国
No.037	マミー	いしかめん(头)★★★	－	热砂の墓所/消え去りし都
No.038	ドラゴンゾンビ	グラディウス(武器)★★	ツヴァイハンダー(武器)★★★	热砂の墓所
No.039	キラークラウン	ジョーカー(道具)★★	ハンバーガー(道具)★★★	愚者の国
No.040	コッペリア	タイアのA(道具)★★	ピエロのカバリエ(身)★★	愚者の国
No.041	ハングドボーン	－	－	愚者の国
No.042	フライングスカル	メガネ(头)★★★	－	主城Entrance/热砂の墓所
No.043	サンドワーム	－	－	热砂の墓所
No.044	ホワイトドラゴン	－	－	主城服从の大阶段/愚者の国/热砂の墓所
No.045	アンフィスバエナ	パールのティアラ(饰品)★★★	ルビーコルセット(身)★★★	热砂の墓所
No.046	エルギーザ	カラシリス(身)★★★	ウラエウス(头)★★★	热砂の墓所/消え去りし都
No.047	だいぼうれい	－	－	热砂の墓所地图右上方房间消灭内一定数量的僵尸后出现。
No.048	デビルホイール	コーヒー(道具)	－	愚者の国/热砂の墓所/消え去りし都
No.049	ボウガンアーマー	シルバーチエスト(身)★★★	ホウガン(副武器)★★★	主城服从の大阶段/刻死塔/热砂の墓所
N0.050	リリス	セイレントミュール(足)★★★	リリスコルセット(身)★★★	主城Entrance/服从の大阶段/黄昏の森
No.051	スケルトン・フレイル	モルゲンステルン(武器)★★★	－	主城服从の大阶段/刻死塔
No.052	スケルトン・ガンマン	－	サモンガンマン(魔法)	主城服从の大阶段/刻死塔
No.053	スラントガーダー	グラディウス(武器)★★★	てつかぶと(头)★★★	主城Entrance/服从の大阶段/刻死塔
No.054	インプ	トライデント(武器)★★★	－	主城刻死塔/烧け堕ちた乐园
No.055	ハーピー	ペンネアラビアータ(道具)★★★	－	主城刻死塔/愚者の国/黄昏の森
No.056	じんめんそう	アネモネのコサージュ(饰品)★★★	－	黄昏の森
No.057	メディウサヘッド	メディウサウィップ(武器)★★★★	サモンメディウサ(魔法)★★★★	主城刻死塔/烧け堕ちた乐园
No.058	ブーメラン・スケルトン	ブーメラン(副武器)★★	－	主城服从の大阶段/黄昏の森
No.059	ギャイボン	－	－	主城刻死塔
No.060	ペリガン	クーゼ(武器)★★★	－	主城刻死塔
No.061	フライングアーマー	ヘブンズソード(武器)★★★	－	主城刻死塔
No.062	ブルークロウ	－	－	黄昏の森
No.063	フロッグ	ピータン(道具)★★★	サモンフロッグ(魔法)★★★	黄昏の森
No.064	キラードール	－	－	主城刻死塔/黄昏の森
No.065	キラービー	－	－	黄昏の森
No.066	ドゲザー	モノクル(头)★★★	サークルストーン(魔法)★★★	黄昏の森/恶魔の巢窟
No.067	ビーハイブ	ハチの寸(道具)★★★ －	黄昏の森	
No.068	モールドコープス	ベニデングダケ(道具)★★★	うまいキノコ(道具)★★★	黄昏の森
No.069	グレイブ	－	－	黄昏の森
No.070	トレント	クラブのA(道具)	－	黄昏の森
No.071	レッドアックスアーマー	マジカルチケット(道具)★★★	－	黄昏の森/魔の13番街
No.072	しょくじんばな	ローズウィップ(武器)★★	－	黄昏の森
No.073	スケルトン・ブレイズ	カタール(武器)★★★	ストライダーブーツ(足)★★★	魔の13番街/恶魔の巢窟

TIPS　BR模式

本作通关之后依然可以挑战BOSS RUSH，BR模式中有三个项目可以挑战，当然完成挑战之后会根据你的成绩给予道具奖励，有几个物品只能在次模式下获得。

编号	怪物名	掉落物品1	掉落物品2	出没地点
No.074	ウイングエッジ	ラハブの冰剑(武器)★★★	—	主城主の居城
No.075	ワイバーン	—	—	主城主の居城/悪魔の巣窟
No.076	エビル	ドクロのマスク(头)★★★	アゴニースフイア(魔法)★★★	主城主の居城/黄昏の森
No.077	スピンデビル	—	—	主城主の居城
No.078	サキュバス	エウロペのウンピース(身)★★★	サキュバスブーツ(足)★★★	主城主の居城
No.079	フレイムデーモン	アグニの炎剑(武器)★★★	—	主城主の居城/消え去りし都
No.080	デッドクルセイダー	ブロッキングメイル(身)★★★★	—	主城主の居城
No.081	ヘヴィアーマー	くさりつきてつきゅう(副武器)★★★	ヘビーアーマー(身)★★★	魔の13番街//悪魔の巣窟
No.082	マルフアス	—	—	魔の13番街/焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.083	フアイナルガード	ディフエンスフフオーム(副武器)★★★	フアイナルソード(武器)★★★★	主城主の居城/焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.084	グラシャラボラス	アシッドバブル(魔法)★★	ホットドッグ(道具)★★	主城服从の大阶段
No.085	グール	コンバトスーツ(身)★★★	—	魔の13番街/焼け堕ちた乐园
No.086	ルーラーソード	ジャドブラーテ(武器)★★★	ドラゴンスレイヤー(武器)★★★	主城主の居城/焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.087	まじょ	旅人のつばひろぼう(头)★★★	マジカルブローチ(饰品)	黄昏の森/焼け堕ちた乐园
NO.088	がいこつじゅ	—	—	焼け堕ちた乐园
No.089	バスターアーマー	ゴールドチェスト(身)★★★★	—	魔の13番街/焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.090	アーマードのみ男	ブージ(武器)★★★★	バーサーカー(魔法)★★★★	消え去りし都/悪魔の巣窟
No.091	アマラリックスナイパー	プリン(道具)★★★★	祝福のアンク(饰品)★★★★	消え去りし都/悪魔の巣窟
No.092	オールドアクスアーマー	ヴォウジェ(武器)★★★★	オールドタイプアーマー(身)★★★★★	消え去りし都/魔の13番街/焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.093	ゴルゴン	あつぎりステーキ(道具)★★★★	ミラーキュイラス(身)	消え去りし都/焼け堕ちた乐园
No.094	スローマスター	3年ミルク(道具)★★★	アドレナリンスーツ(身)★★★★	消え去りし都/魔の13番街/焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.095	タンジェリー	—	—	消え去りし都/焼け堕ちた乐园
No.096	デッドトルーパー	かっちゅう(身)★★★★	—	魔の13番街/焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.097	トード	あひるがし(道具)★★★	—	冥界の学舍
No.098	アリオルムナス	ダルマティカ(身)★★★	—	魔の13番街/焼け堕ちた乐园
No.099	ドードどり	フライドチキン(道具)★	ハートのブローチ(饰品)★★	消え去りし都最上方左起第二个房间，会逃跑。
No.100	バイスビートル	—	—	焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.101	アルラ・ウネ	バラのコサージュ(饰品)★★★	ミューズのティアラ(头)★★★	冥界の学舍
No.102	ビフロン	—	—	魔の13番街/消え去りし都/冥界の学舍/悪魔の巣窟
No.103	ブラッククロウ	サモンクロウ(魔法)★★★	—	冥界の学舍
No.104	マンドラゴラ	—	—	冥界の学舍
No.105	ワクワクの木	—	—	冥界の学舍
No.106	ギロチンデビル	—	—	焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.107	ニュクス	ハートのA(道具)★★	プリンセスコート(身)★★★★	魔の13番街
No.108	ミノタウルス	ブローヴァ(武器)★★★	ヘラクレスリング(饰品)★★★	冥界の学舍/焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.109	モスマン	—	—	魔の13番街/悪魔の巣窟
No.110	ラウラ	カクテルドレス(身)★★★	夜空のティアラ(头)★★★★	— 消え去りし都/焼け
No.111	サッカーボーイ	スペードのA(道具)★★	—	堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.112	ドラゴンフライ	—	—	冥界の学舍/悪魔の巣窟
No.113	ケツアルクアトル	—	—	消え去りし都/悪魔の巣窟
No.114	リッパー	ポークパイ(头)★★★	エビチリ(道具)★★★	魔の13番街/焼け堕ちた乐园
No.115	ポイズンワーム	—	—	消え去りし都
No.116	ゴーストダンサー	ダンスのマスク(头)★★★	こうちゃ★★★	魔の13番街
No.117	デーモンヘッド	ふはいドリアン(道具)★★★	—	消え去りし都/焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.118	レッサーデーモン	ドクロのゆびわ(诅咒之戒)★★★★	—	消え去りし都/焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.119	グールキング	サーコート(身)★★	ロイヤルクラウン(头)★★★	魔の13番街地图右中部或中部背景是街的房间内消灭一定数量的僵尸后出现。
No.120	ヴァピュラ	イーヴァルワーズ(魔法)★★	—	魔の13番街/焼け堕ちた乐园
No.121	アイアンゴーレム	プラチナレギングス(足)★★★★	プラチナチェスト(身)★★★	悪魔の巣窟
No.122	ダブルアックスアーマー	バーサーカーメイル(身)★★★★	エクスポーション(道具)★★★★	焼け堕ちた乐园/悪魔の巣窟
No.123	デーモン	マナプリズム(道具)★★★	—	魔の13番街/悪魔の巣窟
No.124	こうきどうはねばしら	—	—	悪魔の巣窟
No.125	スケルトン・ファーマー	おにぎり(道具)★★★	—	悪魔の巣窟
No.126	アラストール	ダマスカスソード(武器)★★★	—	悪魔の巣窟
No.127	ゴールドスケルトン	ゴールドリング(饰品)★★★★	—	悪魔の巣窟
No.128	チュパカブラ	イベリコぶたの生ハム(道具)★★	ペキンダック(道具)★★	悪魔の巣窟
No.129	アムドゥシアス	トールリング(魔法)★★	レコード4(道具)★★	悪魔の巣窟
No.130	バロール	—	—	悪魔の巣窟
No.131	ゲーゴス	—	—	悪魔の巣窟
No.132	ゼファル	—	—	悪魔の巣窟
No.133	アグニ	—	—	悪魔の巣窟
No.134	アバドン	アバドン3(道具)★	—	悪魔の巣窟
No.135	ドッペルゲンガー	—	—	悪魔の巣窟
No.136	ラルフフェイク	カレー(道具)★	—	悪魔の巣窟
No.137	グラントフェイク	ラーメン(道具)★	—	悪魔の巣窟
No.138	サイファフェイク	クリームソーダ(道具)★	—	悪魔の巣窟
No.139	デュラハン	—	—	烟雾の街
No.140	ベヒモス	—	—	主城Entrance
No.141	ケレメット	—	—	主城服从の大阶段
No.142	アシュタルテ	—	—	热砂の墓所
No.143	レギオン	—	—	愚者の国
No.144	ダゴン	—	—	黄昏の森
No.145	デス	—	—	主城刻死塔
No.146	ステラ	—	—	主城主の居城
No.147	ロレッタ	—	—	主城主の居城
No.148	ブローネル	—	—	主城主の居城
No.149	フランケン	—	—	冥界の学舍/悪魔の巣窟
No.150	おおかみ男	—	—	魔の13番街
No.151	メディウサ	—	—	焼け堕ちた乐园
No.152	ミイラ男	—	—	消え去りし都
No.153	ムチのきおく	—	—	主城主の居城
No.154	ドラキュラ	—	—	主城主の居城
No.155	しんそドラキュラ	—	—	主城主の居城

注：根据幸运值的不同，怪物资料中的宝物珍稀度也会发生改变。以上列表中的珍稀度是没有装备珍贵宝物掉落率提升的戒指，LUK值30左右得出的数据。

TIPS **无人蛋糕店** 在“烟雾の街”骷髅对面的房间里，有个柜台里面有2个糕点，上面有一台收银机，柜台里的糕点是吃不到的。玩家可以试试先打一下收银机，收银机会打开，然后把位于收银机上方的吊灯打坏，掉出硬币会被收银机吃掉，柜台里的糕点就会伸出柜台，当然如果配合那个增加金钱出现量的戒指的话，那自然可以买到更好的蛋糕。



戦国無双2 SENGOKU MUSOU Empires エンパイアーズ

不如归的叫声，将令谁名震天下？

战国无双2 帝国	Koei	ACT
PS2 战国无双2 Empires		日版
2006年11月16日	1～2人	4280日元
对应硬盘，杜比定向逻辑Ⅱ，杜比数码定向逻辑Ⅱ 推荐玩家年龄：12岁以上		

虽然不是我们期待中的《战国无双2 猛将传》，但是我们不得不承认“《帝国》系列”越做越好了。本作可以看成是《战国无双2》+《真·三国无双4 帝国》的产物，并在这两者的基础上进行了大幅强化。更令人惊喜的是，本作中敌人的AI有明显进步，打起来也格外刺激。可能有人会因为没有增加新的武器而拒绝它，我敢肯定的是如果你这么做的话将失去不少乐趣。

文 纱迦 美编 NINA

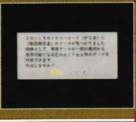
基本操作

除了用方向键下达命令的操作，本作的基本操作与《战国无双2》没有什么区别。不过考虑到初次玩这个系列以及没有玩过《战国无双2》的玩家，在这里还是把基本操作写一下。至于进阶操作请参看148期杂志上的《战国无双2》攻略。另外同时按SELECT+START回到标题画面的操作依然是可行的，由于正常游戏时没有LOAD选项，用这一招可以快速读取存档。

□	通常攻击
△	蓄力攻击
○	发动无双／积攒无双槽
×	跳跃／上马／下马
L1	防御／后视角移动／受身
L2	切换地图
R1+□	特殊技1
R1+△	特殊技2
R2	紧急回避（可配合方向）
左摇杆	移动
右摇杆	移动视角
START	显示情报画面
方向键↑	命令全军攻击附近的敌方据点
方向键←	命令全军集合到玩家身边
方向键→	委任各军团长自由行动
方向键↓	命令全军防御附近的我方据点

记录联动

如果你的记忆卡里存有《战国无双2》的记录，那么当你第一次玩《战国无双2 帝国》时，系统会问你是否要继承《战国无双2》的记录。选择继承的话，可以获得原画等内容作为奖励，但并不会继承你在《战国无双2》中所培养的武将能力。



新武将

《战国无双2》取消新武将系统，令众多玩家怨声载道，现在可谓是“千呼万唤始出来”。本作总共可以作成15个新武将，作成新武将时要决定以下十个项目：

姓名 姓和名最大能各取3个字，此项在以后还可以更改。

モデル 决定武将的造型，共有13种可以选择，每种造型又有10种颜色。不过全是杂兵样式。

モーション 决定武将的动作，可选范围包括全部无双武将外加刀、枪、薙刀3种新动作。但此项会根据造型作出限制，不能任意组合。

特殊技 决定武将的特殊技。如果将动作选为无双武将，则特殊技也会照搬该角色而不能改变。如果选择刀、枪、薙刀则可以自由选择特殊技，其中不乏强力组合。

セリフ 决定武将的语音，男女各有4种，而且可以日后更改。

固有技能 所有无双武将的固有技能都可以选择，即使你的动作照搬无双武将，也可以重新选择。

能力タイプ 选择武将的能力成长类型。因为本作可以全能力突破界限，所以此项的意义不算太大。

战斗技能 共有4种可供选择。由于战斗技能必须由电脑发动，而且此项可以日后更改，就随便选吧。

家纹 此项同样可以在以后更改。虽然意义不大，但是光荣很有诚意地制作了67种家纹。

奥义文字 可以在此决定发动无双奥义和无双秘奥义时屏幕中显示的文字，比较之下算是比较有趣的设定，而且可以日后更改。不过所选择的文字比较有限，可能是光荣考虑某些文字实在不雅吧……

©2006 KOEI Co.,Ltd All rights reserved.

画廊收集要素解说

本作的主要隐藏要素，就是在"战国图录"的"画廊"中收录的原画、影片和事件，其入手方法各有不同。

原画



总共有200张原画等待玩家去收集，入手方法在游戏中有提示，但最后一张原画的条件不明，疑为集齐其他所有原画。

1～56	各武将的两张原画，只要在争霸演武中令其加入便可获得。
57～140	各武将的3张原画，会随着该武将的事件收集率上升而获得。
141～169	各武将的武器原画。只要取得其全部武器便可获得。
170～192	各战场原画。只要在该战场上战斗过便可获得。
193	无限城原画。全战场原画取得后自动获得。
194～199	会随着武器收集率上升而获得。

影片

影片是随着特殊战斗而出现的。特殊战斗的出现方法非常复杂，首先必须满足以下3大条件：在争霸演武中、剧本不能是群雄割据、该剧本开始后经过1回合以上。之后还有很复杂的条件。不过这些影片都是《战国无双2》中出现过的，收集齐也没有太大意义，故这里只列出各特殊战斗的名称和相关势力。另外特殊战斗虽然发生条件复杂，但是引发难度往往并不大。例如选择本能寺之变剧本后等上1个回合，就会引发本能寺之变了。

特殊战斗名	相关势力
川中岛之战	上杉、武田
大坂之阵	德川、丰臣
姉川之战	织田、德川、浅井、朝仓
本能寺之变	织田、明智
关原之战	西军、东军

模式解说



在标题画面下共有6个模式可以选择，这里先对其进行简要介绍，部分模式会在后文中重点介绍的。

争霸演武：本作最重要的一个模式，整个攻略基本上都是围绕它来写的。

模拟演武：可以任意选择一个战场进行游戏，难度、战况、参战武将都可以自由设定。

战国图录：可以在这里检查目前得到的隐藏要素，包括原画、影片、事件、政策卡、战场策卡、阵形卡等等，还可以查看武器、武将、军马的成长情况。

新武将：创造一名原创角色。

战国事典：收录了大量历史资料，专供懂日语且对日本历史感兴趣的玩家钻牛角尖。

各种设定：可以更改各种设定，还可以在此将武将能力全部初期化。

事件

本作的事件，其实只是武将间的特殊对话。这个设定在前几代中就有了，不过本作有专门的模式可以查看这些对话，令玩家收集的欲望大增。特殊对话中不乏一些异常搞笑的组合，懂日语的玩家看后定然乐不可支。由于事件的数量实在太多，这里只列出几种可能触发的条件，其他的就只能请大家自行尝试了。



方法	条件说明
加入	当我方阵营中有A时，让B加入。
战斗1	当我方派A出战，而对方阵营中有B时。
战斗2	当我方派A和B出战时。
同僚	当我方阵营中有A和B(最多4人)，且A和B加入我方的时间够长。

争霸演武的开战准备

争霸演武是游戏最主要的一个模式，不过在进入争霸演武之前，玩家还要依次决定剧本、难度、规则、势力。这些步骤对游戏的影响非常大，全部决定之后才能进入游戏。下面就为大家分别介绍一下。



剧本

本作共有11个剧本可供选择，其中有3个隐藏剧本。这11个剧本中，有6个地方剧本和5个全国剧本。地方剧本的游戏地图仅为日本的局部。参战势力要少很多，故难度要低很多。打完地方剧本后，可以接着向全国剧本挑战，对初学者来说是不错的选择。

而群雄割据这个剧本，是一个完全假想的剧本。在这个剧本里，玩家可以自由设定出场的势力，也可以用新武将来充当君主。每个大名最多可以占领10个地区。合理利用的话，通关简直轻而易举。

隐藏剧本名	出现条件
姉川之战	打完任意一个地方剧本
本能寺之变	打完川中岛之战剧本
关原之战	打完本能寺之变剧本



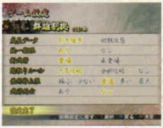
难度

本作共有5种难度，和《战国无双2》比起来，多了一个"天国"。本作选择不同难度对各种要素没有任何影响，故强烈建议初学者或头几次游戏先用"天国"来练练手。

本作敌人的AI有明显上升，在地狱难度下就非常要命了。好在本作可以继承能力，故建议玩家做好准备后再来挑战。不然只能白白送死。

规则

共有8项规则可供选择，合理利用的话会令游戏难度下降不少。"总取りルール"一项建议选择"大名攻略"，这样可以节省大量时间。成长データ这一项，如果选择"初期状态"，就不会继承任何东西。



成长データ 是否继承之前游戏时保留下来的资料，选择"引き继ぎ"为继承。

统一期限 在统一期限内未通关即为GAME OVER，あり为200回合(即50年)，なし为2000年之前，初期不能选择，须完成一次争霸演武后才能开启。

新武将 决定自创的新武将是否会在游戏中登场。

总取りルール 分为：大名攻略(打下敌大名所在地即可接管其势力)；分断攻略(必须先将敌大名所在地与其他领地隔开，之后打下来才能接管其势力)；なし(没有任何投机取巧的方法，必须占领全部领地才能完全消灭)。此项在获得武将数量超过100人后即可开启。

登用粹上限 决定各势力登用武将的上限数量，越大越简单。入手的政策卡数量超过50枚后即可开启。

武将死亡 选择あり的话，高龄武将有可能老死，另外可以杀死抓到的敌将，选择なし的话，除特殊事件外武将不会死亡。入手的武器数量超过50把后即可开启。

势力

选择玩家将要扮演的势力。当满足某些条件后，可以按SELECT键自由编辑各势力的武将(但不能换大名)。一般说来通上一两次关应该就可以开启编辑功能了。可以选择的武将则必须是在之前的游戏中取得过的，已经取得过的武将在资料中会有★标记。

不如归 其一

"鸣け，不如归"是本作的宣传口号。大家可能对"不如归"一词有疑问吧？其实在日语里，"不如归"就是杜鹃鸟的异名。如果你听过杜鹃的叫声，你一定知道这是为什么，因为杜鹃的叫声就是"不如归去"，"不如归"的假名是"ホトトギス"。

争霸演武政略解说

基本流程

争霸演武采用回合制，每回合等于一个季度。开始时会显示该季度的收入情况，并有可能发生特殊事件和自然现象。特殊事件是满足特定条件后出现的，而自然现象是随机发生的。自然现象会造成兵力下降、石高下降、防御度下降、不能攻打等多种效果。

每回合分为政略部分和作战部分。政略部分主要就是执行各种政策以及武将配置。执行政策需要花费一定的钱，此外还有命令次数的设定，每回合玩家只能执行一定数量的政策，而命令次数仅与所占领的地区数量有关(最大5次)。如果选择"进行"即可跳过政略部分，进入作战部分。



政略部分结束后，就会进入作战部分。战斗分为侵攻战、防卫战、同盟共斗、同盟救援4种，每次只能选择1种。选定之后将进入军团编成部分，一次战斗最多可以选择3名主将、3名准将、1名援军主将和1名援军准将，同盟相关的战斗只能派遣1名主将。排名最靠上的武将即为此次战斗中玩家操纵的角色。

统一日本

争霸演武的目标就是要统一日本。而要想统一日本只有通过战斗和外交。侵攻战是扩充势力的主要手段，不过侵攻战时会根据兵力支付一定费用。防卫战则无须支付费用，而参加同盟国相关的战斗并获胜的话还可以拿到3000两或5000两的小费，在初期不无小补。



除了战斗外，用外交也能扩张领土，方法是用"劝告"。如果对方接受的话，后果有两种：一种是成为玩家势力的属国。属国并不是玩家的领土，玩家无权干涉其内政，等于是无限期的同盟。不过玩家可以直接进攻属国相邻的其他势力；另一种则是投降，即完全成为玩家的手下。如果天下只剩下玩家势力和属国，同样可以通关。

劝告的优势在于方便快捷，但劝告的成功率须看双方的兵力差距，在初期是完全不可能成功的。只有到了游戏后期，玩家倾日本全国之兵威胁弱小势力，方有成功的可能性。

仁政和暴政

执行特定政策时会导致民心变化，发展到极致就会发生特定事件，这样仁政或暴政就算达成了。

能提高民心的政策有：领内视察、军役免除、德政令。初期只有领内视察，民心提高后会依次出现军役免除和德政令。德政令出现后即代表仁政达成；能降低民心的政策有：临时征税、临时征兵、大征发。游戏初期只有临时征税，随着民心的不断降低后会依次出现临时征兵和大征发。大征发出现后即代表暴政达成。

那么究竟是仁政好，还是暴政好呢？先看看它们的优缺点吧！

暴政的优点在于大征发和临时征兵这两个指令。大征发一次能收到3000两左右的钱，还附加全领土防御度上升等效果；临时征兵则是用3000两换来全武将兵力补满。但暴政下容易引发一揆暴乱，如果不派武将镇压或是镇压失败，要掏出巨款来支付。另外暴政下武将容易谋反。

仁政的两大特色指令军役免除、德政令是送钱送兵的，除了能换来松风没任何好处。不过仁政下武将不容易谋反，打防卫战时有义民兵帮忙，而且没有一揆暴乱之忧。总的来说还是仁政比较好。



武将配置

通过武将配置可以调整主将和副将。不过无双武将、大名和新武将是不能降为副将的。不过武将配置的最大作用，还是战争。(注：无双武将是指在《战国无双2》中可以选择的武将，这种武将拥有自己独有的造型、台词和动作。)

在本作中我方只能进攻邻近的势力，故必须将主力调至边疆才能攻打他国。另外边疆地区同样需要有人防守，如果玩家想把防卫战交给电脑控制的话，必须保证兵力够多、防御度够高才能打赢。

武将配置并不消耗命令数，也不消费金钱，但只能在政略部分使用，不能在作战部分使用。因此只建议玩家在政略部分存档，发现敌军的目标之后读档，重新进行调兵遣将。



经济来源

无论做什么都离不开钱，而钱的主要来源就是每回合的收入。收入的多少与大名的官位、统治地区的石高总数挂钩。由于本作加入了石高的设定，到了后期每回合可以进账数万两，与《真·三国无双4 帝国》不可同日而语。

石高是日本词汇，简单地说就是产量。游戏中每个地区都有不同的石高上限，石高值越高，每回合获得的钱也就越多。我们可以通过"开垦"系列指令提升某一地区的石高值。当我们拥有"全领开垦"这一指令后，先打下大半个日本后，用上几次就可以从温饱迈向小康。

官位则又是一个新词儿。首先我们需要打下山城丹波，之后就可以从朝廷申请官位。和光荣的战国



游戏一样，官位的高低与石高总数有关系。当你获得从一位之职后通关，就可以取得最高的关白、征夷大将军等职位了。

除了固定收入外，参加同盟战也是很来钱的。另外还可以执行一些能够赚钱的政策。这样的政策相当多，这里极力推荐的是"金山采掘"，到后期一次进账2000两不在话下。不过话说回来，到了后期也不缺这点钱了。

地方特色

特色名称	实际效果
铁炮锻冶	铁炮队雇佣费用减半
南蛮商馆	可以进行南蛮贸易
よろず屋	可以进商店采购
贸易港	可以进行勘合贸易
刀锻冶	枪余队雇佣费用减半
朝廷	可以奏请官位
忍びの里	忍者系部队雇佣费用减半
金山	可以进行金山采掘
马产地	可以进行马狩り

游戏中每个"国"都有自己的地方特色，只要玩家打下该地区，便可享受其地方特色带来的好处。具体情况可以在情报画面中察看。不少地区的地方特色都是一项技能，这表明只要打下该地区，麾下的所有武将都可以自动学会该技能，而该技能的等级还可以随着文化度的上升而提高。左表将为大家解说一下其他地方特色的含义。

文化度

这是势力情报中的一项特色数值。文化度最高1000点，文化度上升之后，可以使用"讲义"、"披露"系列的指令，勘合贸易和南蛮贸易的成功率会上升。另外地方特色中的技能等级也会上升，300点以上为2级，1000点为3级。

增加文化度的方法很多，执行"讲义"、"披露"、"锻冶"、"贸易"系列的指令和"官位奏请"指令都会上升，发生商人和南蛮人来访事件，以及官位上升也会令文化度增加。

不如归 其二 《不如归》是日本作家德富健次郎的代表作，号称是日本历史上的《孔雀东南飞》。喜欢日本文学的朋友不妨以批判的眼光去读。至于"不如归"这个词，当然还是从中国流传过去的。"石见何累累，远行不如归"，思乡之情跃然纸上。

阵形

工作政策	内容	取得方法
鱼鳞の阵	攻1	武将限定
雁行の阵	攻2	武将限定
锋矢の阵	攻3	武将限定
鹤翼の阵	防1	武将限定
方圆の阵	防2	武将限定
偃月の阵	防3	武将限定
长蛇の阵	动1	武将限定
衡轭の阵	动2	武将限定
车悬の阵	动3	武将限定
无形の阵	无效果	—

剧本武将限定因为其特殊性，必须专门讲解，不然玩家很难试出来。下面就为大家公布所有剧本武将限定的政策的详细入手方法。



政策名	限定剧本	限定武将
荒稼ぎ	东北统一战	伊达政宗、中野宗时、最上义守、伊达成实、伊达辉宗、安东爱季、津轻为信
全领开垦	关东统一战	北条氏康、大道寺政繁、佐竹义昭、佐竹义重、佐竹义宣
赤心劝诱	中部统一战	丰臣秀吉、松平信康、武田信繁、真田昌辛、羽柴秀长、织田信忠、竹中半兵卫
讲义·综合	近畿统一战	石田三成、细川藤孝、细川忠兴、小西行长、荒木村重、足利义辉、足利义昭
一领具足	中国四国统一战	桑名吉成、香宗我部亲泰、吉良亲贞、长宗我部信亲、长宗我部元亲、长宗我部盛亲、丰永藤五郎、久武亲直
女丈夫	九州统一战	立花银千代、岛津贵久、立花道雪、吉冈长增、高桥绍运

战场策·部队工作

工作政策	内容	取得方法
自军补充加速	战斗时我军补充速度上升。	武将限定
敌军补充迟滞	战斗时敌军补充速度减慢。	武将限定
获得勋功增大	此战中玩家操纵的武将所获得的勋功翻倍。	武将限定
物见	可以得知敌将的目标情报。	武将限定
包围	在不利状况下敌将的捕缚几率上升。	武将限定
兵力温存	恢复体力时兵力的减少量减半。	武将限定
敌援军阻止	战斗中不允许敌援军出现。	武将限定

战场策·战场工作

工作政策	内容	取得方法
据点半数确保	开战时我方拥有一半的据点。	武将限定
据点中立化	开战时除本阵外的据点都变成中立据点。	武将限定
战斗时间延长	战斗时间增加10分钟。	武将限定
战斗时间短缩	战斗时间减少5分钟。	武将限定
一揆同心	侵攻战时会有义民兵相助。	武将限定
品质向上	高效道具更容易出现。	武将限定

战场策·部队补强

工作政策	内容	取得方法
枪衾队	雇佣枪衾队参战。	武将限定
骑马队	雇佣骑马队参战。	武将限定
铁炮队	雇佣铁炮队参战。	武将限定
突忍队	雇佣突忍队参战。	武将限定
飞忍队	雇佣飞忍队参战。	武将限定
旋忍队	雇佣旋忍队参战。	武将限定
爆忍队	雇佣爆忍队参战。	武将限定
女丈夫	除据点兵和特殊兵种外，所有士兵变为女性。	剧本武将限定

战场策·战场计略

工作政策	内容	取得方法
一击捕缚	一定时间内能力减半，但必定能捕获打倒的敌将。	武将限定
兵力回复	我方全军兵力恢复。	武将限定
兵力削减	敌方全军兵力减少。	武将限定
伏兵	敌军团周围出现奇袭部队。	武将限定
说得	让部分敌兵加入我方。	武将限定
鼓舞	我方士气增加到最大。	武将限定
大喝	敌方全军士气下降。	武将限定
牛步	一定时间内敌方全军移动速度和攻击频率下降。	武将限定
荒稼ぎ	一定时间内攻击敌人可以获得金钱。	剧本武将限定
调达	一定时间内我方武将随机获得道具。	武将限定

最强武将育成计划

武将能力

本作的武将能力和《战国无双2》一样，只是技能设置略有变化。勋功累积到一定程度后武将就会升级，升级后不但带兵上限会上升，各项能力也会增加。升至11级时，还可以使用该武将的2P服装。

不过本作的最大级别只有20级，光靠升级并不能把能力练满。如果成长系技能习得较晚的话，有可能出现练不满的情况，此时就应该用讲义和披露来补足。完成千人斩后，更可以获得全能力界限突破的奖励，此时同样可以用讲义和披露来将能力补满。

由于本作有武将锻炼、讲义、披露这样的政策卡，玩家可以在通关前利用大量资金在很短的时间内培养出能力全满的角色，比起来打仗升级来要快很多。

武将技能

本作每名武将除去固有技能外，同样有着40项技能需要学习。由于没有护卫武将这一设定了，故取消了指南の技、指南の才、精锐这3项针对护卫武将的能力，换为提升军马能力的调马の技、军马成长变快的调马の才和拼刀时更容易取胜的刚力。而原来提升军马能力的击蹄换为了不容易落马的马甲，另外真眼被换成了八双跳び（最高1级），也就是说现在人人都可以二段跳了。

武将技能的取得有5种方法：①在商店中购买；②通过讲义和披露取得；③在战场上从敌将身上偷学；④在南蛮贸易、勘合贸易取得大成功时随机获得；⑤利用地方特色获得。这5种方法中，最有效的方法当属后两种，这两种方法可以同时让玩家势力中的所有武将都学会该技能，④也是



学会稀有技能英杰の技、立志の才、虎乱、千金的不二法门。但是，通过④⑤学会的技能并不能在通关后继承！因为这只是临时技能，如果察看武将的技能学习情况时，你会看到用这两种方法学会的技能名称为蓝色，这就表明该技能为临时技能，而真正学会、可以继承的技能可以按L1、R1键切换察看。

用前3种方法学会的技能，都可以继承下来，其中最好用的一种方法当然是①。到了游戏后期，每月轻松入账数万两，用这些钱来采购技能简直不费吹灰之力，但用这种方法不能获得稀有技能。从战场上偷学则是最笨的方法，相信玩过《战国无双2》的人已经心有余悸了。

よろず屋

所谓的よろず屋就是商店。玩家如果拥有地方特色为よろず屋的领地，即可进入商店采购。玩家只能在政略画面中通过政策→交涉→よろず屋进入，玩家在商店中购买的技能只对前往商店的人有用。



浓姬

无限无双

虽然雉刀比较废，但是有一个BUG可以让其无限发动无双。雉刀的无双秘奥义（血红或虎乱二级时发动无双）最后，会有一个收刀的动作，如果此时玩家处于特定的台阶之上，这个动作就会因为地势不平而做不出来，这样就可以无限持续下去了。

目标：完美武将

讲义和披露是提升武将能力、学会稀有技能的最佳方法。讲义是在指定的两名武将间进行的，获胜的一方可以成长能力，并从败者身上学会一项技能。用讲义学到的技能可以是珍贵技能，而且可以继承。披露则在8名武将间进行的，虽然人数众多，但参加人选却是随机决定的，在后期不太好用，除非你想培养全部武将。

综上所述，我们一般采用讲义来培养武将。讲义和披露一样，分为茶道、问答、剑术3种，每种对应的能力和技能都不同，不过由于有着讲义·综合的存在，所以这点完全可以无视。需要注意的是，胜者是从败者身上学会技能的，故败者身上要有胜者想要的技能才行(临时技能亦可)。所以如果想学稀有技能，那么首先应该去商店把所有普通技能采购一空，再通过南蛮贸易、勘合贸易的奖励培养出稀有技能全满的角色，之后再进行讲义。

利用南蛮贸易、勘合贸易一定可以将稀有技能英杰の技、立志の才、虎乱、千金学至满级，只要反复多尝试就一定可以成功！等全部学满后就可以专心讲义了。新增的稀有技能八双跳び是无法用这个方法学会的，不过只要找宁宁、服部半藏这样的忍者型角色多讲义几次，自然也就手到擒



来了。如果双方能力差得太远，就算获胜也不会有任何奖励，此时就应该换人讲义。

武器和锻冶

能力高了，当然还要有好武器来配。本作的武器系统和历代"帝国"类似，依然采用的是锻冶系统。游戏中所有的武器被分为刀剑、长柄和特殊3类，在政略中采用相应的锻冶政策就可以令其上升。锻冶度初始为1级，达到2级后可以使用并改造2级武器，达到3级后可以使用并改造3级武器，达到4级后满足特定条件可以取得4级武器，达到5级后可以改造4级武器。

游戏中允许玩家改造各级武器。1级武器有2个空格，2级武器有4个空格，3级武器有6个空格，4级武器有8个空格。在战场上玩家可以随机取得各种能力和属性，过关后可以把它们改造到武器上。我们可以反复改造武器，对于数值不漂亮或是性质不好的能力可以随时替换，但1把武器上最多只能装备3种相同能力。另外在高难度下容易打出高数值。



最强武器入手法

要想拿到最强的4级武器有两种方法，这两种方法也是全员共通的。

方法一 在争霸演武中，当该武将的对应武器类型的锻冶等级达到4级时，用该武将在任意一关完成500人斩，过关后就会自动入手最强武器。

方法二 该武将取得千人斩标记后，在争霸演武中当该武将的对应武器类型的锻冶等级达到4级时，用该武将打过任意一关即可拿到最强武器。

拿到该武将的最强武器之后，只要在开始新游戏时选择继承成长，那么在该武将的对应武器类型的锻冶等级达到4级时，用该武将打过任意一关即可拿到最强武器。



成长继承

本作新增了"累积资料"设定，当玩家完成一个阶段的游戏时，系统就会问你是否要将当前的游戏资料保存到累积资料中。每次开始新游戏时，如果在规则中选择继承成长，就会以累积资料中的数据开始游戏。完成全国剧本、完成地方剧本或是打过模拟演武中的任意一关，都可以保存累积资料。

可以继承的东西包括：全武将能力、政策卡、战场策卡、阵形卡、武器性能和军马，可以说是完全继承。

亲密度

这是本作独有的设定。在察看武将资料时，可以看到一个心形标记。这个标记就是亲密度标记，当此标记变为全粉时，便代表亲密度达到了最高。亲密度高的武将，不容易叛变，另外可以在战斗中发动无双连携奥义。

当玩家无双槽全满时，如果靠近亲密度高且无双槽满的武将，两者身上会发出电流。此时如果发动无双奥义，便可以形成无双连携奥义。无双连携奥义会根据武将之间的关系产生不同的变化，不但附加各种属性，而且威力和持续时间都很可观。玩家最多可以和3名武将一起发动4人无双连携奥义，其威力要远胜2人无双连携奥义。在战斗中按方向键，可以将我方武将召集过来，这样比较有利于发动。



千人斩

本作中用任意一位武将完成千人斩后，该武将的资料中会多出1个"1000"标记，以表示该武将已经完成了千人斩大业。拿到千人斩标记后，该武将便拥有了全能力界限突破和取得最强武器的资格。另外在争霸演武中，如果完成千人斩后过关，更有一段演武动画。





特殊身分

玩家麾下的武将，在满足特定条件后，可以晋升为四天王或军师，其效果各不相同。下面就为大家揭晓这一秘密。注意如果有多名武将同时满足特定条件，则电脑会优先考虑无双武将和新武将。如果有多名无双武将和新武将存在，则电脑会随机指定。

四天王

条件：必须是主将，等级在10以上，在玩家手下当官超过5年，采用其献策5次以上。当玩家手下拥有4名满足以上条件的武将存在时，便会发生册封四天王的事件。

效果：出战成员中有四天王时，我方全部武将的战场复归次数翻倍。另外四天王成员在发动无双连携奥义时，可以自动获得加速效果。

军师

条件：必须是主将，等级在6以上，在玩家手下当官超过5年，采用其献策15次以上。当玩家手下的武将数量超过5人，且有满足以上条件的武将存在时，便会发生册封军师的事件。

效果：军师由电脑操作时，可以发动全部4种战斗技能。

搞笑对话

本作有很多事件都是非常搞笑的，比如阿市和丰臣秀赖(丰臣秀赖是阿市女儿淀君的儿子)的对话。
丰臣秀赖：我秀赖愿为祖母大人竭尽全力！　阿市：我……是……祖母？

争霸演武战斗指南

据点的重要性

本作每关的地图上都有敌我双方的本阵及数个据点，本阵及连接据点一带以不同颜色表示势力范围。我方是深蓝色，敌方是深红色，灰色是中立地带，淡蓝色或淡红色表示交战地带。处于我方势力范围内的我军部队战斗力会增强，补充速度也会上升。反之如据点不处在势力范围内时，兵士的战斗力会下降，补充速度也会减慢。另外在未受到攻击的我方据点中央，每隔一段时间就会出现各种道具。

在据点中战斗时，画面右上方会显示出该据点的战况。中间旗子的颜色表示这是何方据点，蓝色为我军，红色为敌军。两侧的圆圈表示双方部队数。据点中的据点头和将领都算1支部队，每消灭1个，部队数就会减少1个，杂兵不计在内。如我方部队尚存而敌方部队为零，那么只要经过一定时间就可以制压该据点了。本作战斗的胜败条件非常简单，失败条件一律是玩家武将的阵亡和本阵的沦陷，胜利条件则是敌本阵制压或击败敌君主。如果是防卫战的话，只要消灭敌总大将就算胜利。





据点制胜论

据点制胜论已经成了系列的标志，本作也不例外。在玩家将敌人杀光之前，据点里会不断出现新的部队。由于本作中每个将领最大可以带1万人，故全部杀光是绝对不可能的，惟有制压据点才能斩草除根。

另外据点要循序渐进地依次镇压，如果贸然进攻位于敌方势力范围内的据点，由于其补充速度上升，所以动作稍慢就会来不及制压。而敌本阵更是不允许直接制压，必须步步为营地将与敌本阵相连的据点打下之后才算成功。有敌君主登场的战斗中，敌君主一开始是不会出现的，同样需要将相连的据点归入我方势力范围之后才能令其出场。

下面我们以图来说明一下据点制胜论。图中目前我方拥有G、I、J3个据点，我们有多条进攻路线可以选择，不过不管怎样都务必要攻下B和H才能威胁敌本阵A。从地图中可以看出，最佳进攻路线显然是E→B，这样既能威胁敌本阵A，还能令C、D、F这3个据点被孤立，这样在右上方大片区域中的敌将全处于我方势力范围内，一旦被打败就只能束手就擒。但如果我们在进攻过程中失守的话，那么B和H就会被孤立，所以要派重兵守住I。G则是无足轻重的。

本作允许玩家在开战前自由调配兵力分布情况，开战后也可以随时指定武将的目标，用方向键更是可以方便快捷地对全军下达命令，请多加利用。



武将的复归和捕缚

和之前的作品一样，被击败的敌将并不会从战场中消失，而是隔一段时间后再度出现，这就是复归。在战斗画面的右上方会显示双方的兵力对比，而兵力槽的旁边就是双方武将的剩余复归次数。当复归次数变为0之后，被击败的敌将就会被直接捕获。



想彻底击败敌将，除了将复归次数变为0，还有3种方法。一是将其兵力降至一定程度，二是在我方的势力范围内(即深蓝色区域内)将其击败，三是使用一击捕缚后将其击败。当敌将的身体被红色的圆圈包围时，就表明只要击败他就能将其捕缚。

百战百胜的兵法

据点致胜论无疑还是取胜的关键，请大家在开战前研究地形，以最佳方案攻打敌人。战场策方面，据点中立化+牛步+名马的组合依然是最佳的，可以让玩家在最短时间内抢占关键据点，一举扭转形势。不过在高难度下敌人的据点越少，也意味着玩家遇到多个敌将围攻的几率会增加，故适时改用据点半数确保为明智之举。

由于武将复归次数是共通的，所以先挑弱的敌将下手是明智之举，这样可以避免多次对上强敌。将一群敌将打至濒死时，先SAVE一下再用一击捕缚是很不错的方法。遇到斗气武将时要特别小心，地狱难度下的强敌两刀即可干掉玩家能力全满的角色，而且所有攻击无法防御。多人连携无双是相当强劲的技巧，可以轻松秒掉对手。用阵形克制敌军也是必须手段。

战场策和阵形

战场策是能在战场上发挥效果的政策，其中部分战场策需要在战场上使用后才能生效。玩家每场战斗可以使用2个战场策，其不乏非常实用的战场策。这个设定是之前作品就有的，这里就不多说了。

阵形是本作新增的设定，同样可以在政略画面中取得。阵形共分为攻(攻击)、防(防御)、动(移动)3种，每种阵形又分为3个等级。攻击阵形的效果是我方全员攻击力上升，防御阵形的效果是我方全员防御力上升且体力自动回复，移动阵形可提高我方全员移动速度和士气上升速度。如果不使用阵形，则为无形之阵，没有任何效果，被任何阵形所克。

3种阵形是互相制约的，其中防御克攻击、攻击克移动、移动克防御。如果被敌人的阵形克掉，那么我方阵形的效果会完全消失！但双方阵形之间如果相差一个等级的话，则可以抵消被克效果。例如1级攻击阵形会被1级防御阵形克掉，但2级攻击阵形则会和1级防御阵形抵消，而3级攻击阵形便可盖过1级防御阵形。

使用阵形需要阵形点数，另外用掉的阵形就会消失。阵形点数在开战前会有一定数量，在开战后会从零开始随时间快速增加。阵形改换之后的一定时间内，即使有足够多的阵形点数也不能使用新的阵形。阵形点数会显示在战斗画面的右上方。



战场任务

战场任务的设定也是本作新增的。有时战场上会显示有武将准备投诚，此时只要完成接下来画面上显示的任务，就可以阻止或促成武将叛变。战场任务的内容是随机的，有扩大据点数量、完成高连击数等等。

另外如果玩家不走仁政路线的话，有时会出现一揆暴乱。如果派兵镇压的话，会出现限定时间内杀死一定数量敌人的任务。虽然时间比较紧，不过敌人都是一击致命的，所以难度并不大。

结婚事件 如果你手下有一对未婚男女，时间一长就会产生感情，此时就会发生结婚事件。听起来是不是很吸引人？不过只有历史上确为夫妇的一对男女才有可能结婚，例如阿市和柴田胜家、稻姬和真田信之等等。

无双冠帅的统一心得

整个游戏的系统终于介绍完了！回顾一下“《帝国》系列”的3部作品，你会发现虽然游戏的类型依然是ACT，但是SLG部分的重要性在逐步提升。如果好好规划一下政略，战斗的难度会下降很多。如果你自恃在《战国无双2》中已经练出了一身好本领，在做好准备前就贸然挑战地狱难度，那么你一定会死得很惨。这里就为大家介绍一些心得，仅供大家参考，也欢迎大家用各种方式来交流最无敌的战术！

初期难度的选择

对于初玩本作的玩家，不建议选择普通以上的难度。这是因为本作可以继承成长，而打任何难度的奖励都没有区别。另外刚开始只有小部分政策卡可以使用，打高难度的确比较吃力，从保护身心健康角度出发，索性就无耻到底选择天国难度算了。等准备得差不多了，就可以开始挑战地狱难度了。



收集政策卡

其实武将和武器的成长都不是最重要的，最重要的是政策卡的收集（包括阵形卡、战场策卡）。当玩家进行游戏时，一旦发现有人提出标有“入手可能”的新卡，就一定要毫不犹豫地采用。这样这张政策卡就可以被保留下来，以后就可以随便使用了。

在通关一次后，建议去打地方剧本收集一下剧本武将限定的政策卡。其中全领开垦和讲义·综合是极为有用的政策卡，务必要优先取得。

新角色点评

柴田胜家 蓄力攻击型角色。招式融合了真田幸村和本多忠胜的特点，无双类似于前田庆次，特殊技中有本多忠胜的蓄无双技。强强联手，自然打造出猛将一名。



佐佐木小次郎 通常攻击型角色。招式照搬了明智光秀、羽柴秀吉等多人，无双照搬上杉谦信，特殊技中有比较废的叫马。和柴田胜家比起来明显要弱上一截。

刀 动作和《战国无双2》中的佐佐木小次郎一样，属于中规中矩型的角色。4级武器是童子切安纲。

枪 C3是非常有用的招，范围广且能防止敌将近身。4级武器是日本号，冰属性和C3的搭配非常合适，但C4是禁招。

薙刀 最废的新角色。武器判定有问题，经常打不中人，无双技尤其明显。4级武器是弁庆融岩。

外交的重要性

玩过《信长的野望》和《三国志》的人一定知道，在《信长的野望》中外交是相当重要的环节。因为日本地形特殊，除了岛津等少数几个大名外，其他势力基本上都处于腹背受敌的形势，故先用外交笼络住一侧、专心向另一侧发展才是上上之策。另外本作兵力的差距直接影响到双方的战斗力，有同盟増援的话也会简单不少。

有了同盟，自然还得有手切，不然到了用兵之际却碍于同盟不能开战可真是急死人了。另外劝告在后期可以加快统一进程，也是比较实用的。

全武将限定政策卡

这里会为大家公布在游戏中登场的全部400余名武将的武将限定政策卡，利用这个表很快就能将大家所缺的政策卡补齐。由于日本人名字中有大量日文汉字，为方便大家查找，本表也全部以日文书写。其中绿色部分的大众脸武将姓名，是以五十音图顺序排列的，以方便玩家按“名前”在游戏中查询。

武将名	所持的武将限定政策卡
真田幸村	全国人材捜索、武将鍛錬、飛忍隊
前田慶次	軍馬鍛錬、一撃捕縛、大喝
織田信長	楽市楽座·大、全将徴兵·大、鉄砲隊
明智光秀	総合鍛冶、普請·大、手切
上杉謙信	軍馬鍛錬、単将徴兵·全、車懸の陣
お市	長期同盟、品質向上、兵力回復
阿国	全国人材登用、物見、突忍隊
雑賀孫市	一揆同心、戦闘時間短縮、鉄砲隊
武田信玄	開墾·大、軍馬鍛錬、騎馬隊
伊達政宗	荒稼ぎ、煽動、鉄砲隊
濃姫	誘引、拠点中立化、爆忍隊
服部半蔵	強行軍、謀反、旋忍隊
森蘭丸	品質向上、獲得勲功増大、調達
羽柴(豊臣)秀吉	赤心勧誘、全領普請、獲得勲功増大
本多忠勝	槍衾隊、一撃捕縛、鋒矢の陣
稲姫	戦闘時間延長、包囲、鶴翼の陣
徳川家康	全将徴兵·大、勧告、兵力温存
石田三成	講義·総合、誘引、獲得勲功増大
浅井長政	共闘依頼、拠点半数確保、偃月の陣
島左近	総合鍛冶、拠点中立化、伏兵
島津義弘	一撃捕縛、大喝、偃月の陣
立花誾千代	女丈夫、兵力温存、鋒矢の陣
直江兼続	単将徴兵·全、戦闘時間短縮、車懸の陣
ねね	調達、武将鍛錬、爆忍隊
風魔小太郎	寝返り工作、流言、旋忍隊
宮本武蔵	戦闘時間延長、物見、一撃捕縛
佐々木小次郎	出奔工作、戦闘時間短縮、獲得勲功増大
柴田勝家	単将徴兵·全、槍衾隊、大喝
穴山信君	騎馬隊、開墾·大、手切
赤井直正	自軍補充加速、大喝、包囲
赤尾清綱	普請·大、方円の陣
赤座直則	牛歩
赤座直保	物見
明石全登	誘引、鉄砲隊、兵力回復
赤松義祐	家臣募集
秋田実季	開墾·大、手切、方円の陣
明智秀満	魚鱗の陣、長蛇の陣
朝倉義景	流言、手切
朝倉景鏡	牛歩
朝倉景健	拠点半数確保、鶴翼の陣
浅野幸長	楽市楽座·大、開墾·大
朝比奈泰朝	敵軍補充遅滞、敵援軍阻止
足利義輝	講義·総合、全国人材登用、勧告
足利義昭	講義·総合、勧告、流言

武将名	所持的武将限定政策卡
蘆名盛興	自軍補充加速
蘆名盛氏	単将徴兵·大、共闘依頼、敵軍補充遅滞
蘆名盛隆	誘引、雁行の陣
阿蘇惟将	単将徴兵·大、長期同盟
阿閉貞征	謀反
姉小路頼綱	出奔工作、飛忍隊
甘粕景継	槍衾隊、魚鱗の陣
尼子義久	全将徴兵·小、手切
荒木重堅	鶴翼の陣
荒木村重	講義·総合、煽動、謀反
有馬晴氏	説得
安国寺恵瓊	長期同盟、爆忍隊、寝返り工作
安東愛季	荒稼ぎ、品質向上、手切
安藤守就	出奔工作、兵力削減
井伊直孝	包囲、槍衾隊
井伊直政	共闘依頼、騎馬隊、衡軛の陣
伊木忠次	衡軛の陣、楽市楽座·大
池田輝政	単将徴兵·大、長蛇の陣
池田恒興	楽市楽座·大、普請·大
池田重成	敵軍補充遅滞
生駒一正	敵軍補充遅滞、説得
石川康長	自軍補充加速
石川数正	楽市楽座·大、長期同盟、自軍補充加速
伊集院忠棟	自軍補充加速、説得
伊勢貞興	全国人材捜索
磯野員昌	敵軍補充遅滞、長蛇の陣
一条兼定	牛歩、手切
一色義道	単将徴兵·大、伏兵
一色藤長	家臣募集、手切
伊東義祐	単将徴兵·大、誘引、手切
稲葉一鉄	兵力回復、大喝
稲葉正成	敵援軍阻止
猪苗代盛国	誘引
今川氏真	楽市楽座·大
色部光長	方円の陣
岩成友通	謀反、飛忍隊
大輩親安	鼓舞、方円の陣
上杉景勝	騎馬隊、車懸の陣、大喝
魚住景固	誘引
宇喜多秀家	開墾·大、雁行の陣、方円の陣
宇喜多忠家	流言、拠点半数確保
宇喜多直家	謀反、出奔工作、手切
宇佐美定満	総合鍛冶、武将鍛錬、車懸の陣
氏家光氏	魚鱗の陣、鶴翼の陣

武将名	所持的武将限定政策卡
氏家行広	鼓舞、雁行の陣
氏家定直	品質向上、敵援軍阻止
氏家卜全	兵力削減、鼓舞
臼杵鑑速	楽市楽座·大、勧告、手切
宇都宮広綱	家臣募集、手切
宇都宮国綱	共闘依頼
梅津政景	家臣募集
上井覚兼	全国人材登用、楽市楽座·大、勧告
江上武種	衡軛の陣、雁行の陣
江里口信常	騎馬隊、長蛇の陣
遠藤直経	伏兵、衡軛の陣
大久保忠隣	鋒矢の陣
大関高増	謀反、流言、単将徴兵·全
大関資増	品質向上
大谷吉継	単将徴兵·全、偃月の陣、槍衾隊
大谷吉勝	偃月の陣、長蛇の陣
太田資正	物見、旋忍隊、全領普請
大友義統	爆忍隊
大友宗麟	楽市楽座·大、総合鍛冶、鉄砲隊
大野治長	長期同盟
大野直昌	衡軛の陣
小笠原秀政	衡軛の陣、全国人材捜索
小笠原長忠	鶴翼の陣
岡部元信	自軍補充加速、兵力回復
岡部正綱	自軍補充加速、長蛇の陣
小川祐忠	説得
岡吉正	一揆同心、鉄砲隊、鶴翼の陣
岡利勝	普請·大、鉄砲隊、楽市楽座·大
奥平信昌	手切、鉄砲隊
奥村永福	雁行の陣、調達
長船貞親	敵軍補充遅滞、雁行の陣、楽市楽座·大
織田秀信	敵援軍阻止
織田信孝	全国人材登用、共闘依頼、手切
織田信忠	赤心勧誘、楽市楽座·大
織田信包	敵軍補充遅滞
織田信雄	長期同盟
鬼小島弥太郎	大喝、鋒矢の陣
鬼庭綱元	兵力回復、調達、鶴翼の陣
鬼庭良直	包囲、大喝、魚鱗の陣
小野木公郷	家臣募集
小野鎮幸	槍衾隊、牛歩
小山田信茂	単将徴兵·大、騎馬隊
小山田茂誠	飛忍隊
海北綱親	拠点半数確保、品質向上、大喝
柿崎景家	拠点半数確保、騎馬隊、鋒矢の陣
加須屋真雄	鼓舞、槍衾隊
片桐且元	戦闘時間延長、槍衾隊
片倉重長	敵援軍阻止、偃月の陣
片倉小十郎	普請·大、武将鍛錬、鶴翼の陣
加藤嘉明	一揆同心、槍衾隊
加藤清正	全領普請、槍衾隊、偃月の陣
金上盛備	煽動、説得

武将名	所持的武将限定政策卡
金森長近	全国人材捜索、長蛇の陣
可児才蔵	品質向上、兵力削減
樺山久高	強行軍、飛忍隊
蒲生賢秀	魚鱗の陣、長蛇の陣、鶴翼の陣
蒲生氏郷	誘引、兵力回復、楽市楽座·大
河野通宣	全将徴兵·小、牛歩、手切
河野通直	共闘依頼、衡軛の陣
河原綱家	敵軍補充遅滞、自軍補充加速
北畠具教	敵軍補充遅滞、兵力削減
北信愛	鼓舞、騎馬隊
吉川元春	開墾·大、全国人材捜索、武将鍛錬
吉川広家	長期同盟、自軍補充加速
木下家定	獲得勲功増大
木下頼継	雁行の陣、楽市楽座·大
木村重成	長蛇の陣、偃月の陣
京極高次	全国人材捜索
吉良親貞	一領具足、自軍補充加速
九鬼嘉隆	強行軍、爆忍隊、総合鍛冶
朽木元綱	物見
来島通康	強行軍、伏兵
来島通総	強行軍、伏兵
黒田官兵衛	総合鍛冶、寝返り工作、拠点中立化
黒田長政	謀反、爆忍隊、普請·大
桑名吉成	一領具足、偃月の陣
小出吉政	牛歩
高坂昌信	軍馬鍛錬、獲得勲功増大、牛歩
香宗我部親泰	一領具足、共闘依頼、旋忍隊
木造長正	魚鱗の陣、鶴翼の陣
後藤信康	衡軛の陣、方円の陣
後藤又兵衛	槍衾隊、大喝、一撃捕縛
小西行長	講義·総合、楽市楽座·大、調達
小早川秀秋	獲得勲功増大
小早川秀包	鶴翼の陣、雁行の陣
小早川隆景	楽市楽座·大、全将徴兵·大、戦闘時間短縮
西園寺公広	品質向上
雑賀孫六	一揆同心、鉄砲隊
斎藤朝信	単将徴兵·大、敵軍補充遅滞、魚鱗の陣
斎藤利三	家臣募集、魚鱗の陣
斎藤龍興	爆忍隊
坂井与四郎	一揆同心
酒井忠次	開墾·大、方円の陣、拠点半数確保
榊原康政	兵力削減、長蛇の陣、強行軍
相良義陽	全将徴兵·小、鼓舞
相良頼房	謀反、説得
佐久間信盛	槍衾隊、説得
佐久間盛政	大喝、鋒矢の陣
鮭延秀綱	魚鱗の陣、衡軛の陣
佐々成政	全将徴兵·小、鉄砲隊、強行軍
佐竹義久	開墾·大、共闘依頼、手切
佐竹義重	全領開墾、単将徴兵·大、包囲
佐竹義昭	全領開墾、流言、方円の陣
佐竹義宣	全領開墾、伏兵、全国人材捜索

恶搞？ 本作军马非常多，名字也是千奇百怪，其中有不少似乎另有所指。这里说说纱迦印象比较深的：（物流）明日香、（冢本）天满、（冢本）八云、（越前）龙马……熟悉动漫的人一定知道这是什么意思，可惜没遇到过叫绫波丽的马……

军马

名将配名马，自古亦然。本作中依然有《战国无双2》里的三大名马：松风、汗血马、放生月毛，不过由于加入了锻炼军马的系统，普通马也终于有了出头天。普通马的类型共有4种：POWER、SPEED、NORMAL、ALL-ROUND。一般说来ALL-ROUND的马才有能力全满的可能。玩家培养的马有着天然优势，那就是最多可以拥有两种特殊能力，其中还包括运上升、勋功上升这种名马所没有的特殊能力。而名马拥有的不落、红莲等特殊能力，普通马同样也有可能取得。

骑着普通马上战场，过关后就可以取得经验值。升级后马的能力便会上升，而且有可能学会新的特殊能力，马的等级最高为10级。不过比起战斗来，直接在政略部分选择军马锻炼无疑要快得多。依纱迦的经验来看，似乎每匹马的成长情况和特殊能力都是注定的，用S/L大法没有用。

军马的获得有两种方法，一是进商店购买，二是在政略部分选择马狩り。不过通过马狩り获得的马鲜有出众的，要想获得ALL-ROUND的马最好是进商店购买。在文化度高的时候，出现好马的几率会增加。至于3匹名马是有特殊方法获得的。

名称	效果	入手方法
松风	移动速度不受任何地形的影响	玩家麾下有军师、四天王或前田庆次时，使用德政令时随机取得。
汗血马	撞击附加红莲效果	勘合贸易大成功时随机取得。
放生月毛	不会从马上落下	南蛮贸易大成功时随机取得。

千人斩推荐战术

千人斩的作用无疑是相当大的，不过要完成千人斩并不简单。幸好难度没有限制，因此我们大可用"天国"难度来取得。这里交代3个重要心得：

壹 不要封据点。每个据点中都会源源不断地出现敌兵，虽然速度不快，但是我们可以在多个据点中来回杀。孤军突入敌本阵更是完全不用担心会制压据点。

贰 不要杀敌将。有敌将在场的话，敌兵出现速度会大大加快，如果能将数个敌将引到一起，同屏出现的敌人数量就相当可观了。

叁 全程骑马。马匹的移动速度值得信赖，而在"天国"难度下杂兵几乎都会被马匹一撞即死，马上无双更是方便快捷。当然你得小心别把敌将也撞死了。

由于模拟演武中同样可以取得千人斩标记，故个人强烈建议在模拟演武中完成。个人推荐的关卡是出羽之战·侵攻侧，难度为天国，战况为劣势，敌方有援军，我方无援军。开战后全军退守，阵形全带防御型。而玩家就尽量往上冲吧！15分钟应该就能搞定收工了。

通关之前

当你即将完成日本统一大业时，可千万不要急于通关了，因为我们要做的事情还有很多。和剩下的大名缔结同盟，之后就可以安心开始搞内政了。

首先是提高石高数，多用几次全领开垦，很快就能月入数万。之后再狂搞南蛮贸易和勘合贸易，拿到两匹名马，并把全国武将的珍贵技能都升满。

之后对于你用得顺手的武将，可以到商店里买下所有的技能，再用武将锻炼练至满级。之后狂用讲义·综合学习技能，很快就能把该武将练至完美。之后可以换人练，也可以找匹ALL-ROUND的军马开始练。此外还可以看看哪些武将你没有收过，马上召过来。所有的无双武将都有很多事件，把他们都召过来放着，时间一长就能收集到大量事件。你还可以随时察看武将的提案，如果有新的政策卡就立刻采用……总之能做的事情太多了！

武将名	所持的武将限定政策卡
里見義弘	家臣募集、共闘依頼、戦闘時間短縮
真田昌幸	赤心勧誘、普請·大、強行軍
真田信之	戦闘時間延長、飛忍隊、鼓舞
猿渡信光	自軍補充加速、鼓舞
支倉常長	物見
宍戸元続	物見、飛忍隊
志駄義秀	魚鱗の陣、衡軛の陣
渋江政光	開墾·大、楽市楽座·大
島津家久	敵軍補充遅滞、鋒矢の陣、伏兵
島津貴久	女丈夫、開墾·大、鉄砲隊
島津義久	全将徴兵·大、拠点半数確保、流言
島津歳久	自軍補充加速、兵力回復、方円の陣
島津忠恒	楽市楽座·大、長期同盟
島津忠長	敵援軍阻止
島津豊久	伏兵、鉄砲隊、鶴翼の陣
清水宗治	兵力温存、誘引、偃月の陣
志村光安	自軍補充加速、方円の陣
下間仲孝	煽動、一揆同心、方円の陣
下間頼廉	煽動、一揆同心、方円の陣
上条政繁	単将徴兵·大、敵軍補充遅滞
新庄直頼	鶴翼の陣
神保長住	牛歩、飛忍隊
鈴木佐大夫	煽動、一揆同心、手切
鈴木重則	誘引、雁行の陣
鈴木重朝	一揆同心、鉄砲隊、長蛇の陣
鈴木宗重	偃月の陣
仙石秀久	雁行の陣
相馬義胤	単将徴兵·大、長蛇の陣、軍馬鍛錬
十河存保	全将徴兵·小、共闘依頼
大道寺政繁	全領開墾、兵力削減
高橋紹運	女丈夫、単将徴兵·全、兵力回復
高山重友	楽市楽座·大、自軍補充加速
滝川一益	突忍隊、爆忍隊、旋忍隊
武田義信	長期同盟、騎馬隊、楽市楽座·大
武田勝頼	全将徴兵·小、騎馬隊、鋒矢の陣
武田信繁	赤心勧誘、騎馬隊、方円の陣
武田信廉	物見、伏兵
竹中半兵衛	赤心勧誘、総合鍛冶、拠点中立化
立花道雪	女丈夫、拠点中立化、品質向上
楯岡光直	飛忍隊
伊達輝宗	荒稼ぎ、全将徴兵·小、軍馬鍛錬
伊達実元	鶴翼の陣、長蛇の陣
伊達秀宗	獲得勲功増大、楽市楽座·大
伊達成実	荒稼ぎ、戦闘時間延長、騎馬隊
伊達晴宗	全将徴兵·小、長期同盟、手切
田中吉次	牛歩
田中吉政	家臣募集、包囲
田丸直昌	牛歩
田村清顕	共闘依頼、自軍補充加速
田原親賢	魚鱗の陣
千葉直重	牛歩
長宗我部元親	一領具足、開墾·大、兵力温存

武将名	所持的武将限定政策卡
長宗我部信親	一領具足、敵援軍阻止、全将徴兵·大
長宗我部盛親	一領具足、鋒矢の陣、鶴翼の陣
長続連	誘引、説得
長連龍	魚鱗の陣、衡軛の陣
津軽為信	荒稼ぎ、単将徴兵·大、謀反
筑紫広門	爆忍隊
津田信春	説得、長蛇の陣
筒井順慶	物見、長期同盟、兵力削減
筒井定次	牛歩
寺沢広高	品質向上
天童頼貞	手切
東郷重位	兵力削減、鼓舞
藤堂高虎	全領普請、全将徴兵·小、説得
戸川秀安	家臣募集、鶴翼の陣、勧告
徳川秀忠	勧告、煽動、全国人材登用
徳山秀現	魚鱗の陣
戸沢政盛	敵軍補充遅滞、衡軛の陣
戸田重政	方円の陣、偃月の陣
百々綱家	魚鱗の陣、衡軛の陣
土橋守重	煽動、一揆同心
富田信高	調達
富田長繁	一揆同心
豊臣秀頼	全国人材登用、鼓舞
豊永藤五郎	一領具足、楽市楽座·大
鳥居元忠	槍衾隊、方円の陣
内藤昌豊	全将徴兵·小、騎馬隊、流言
直江景綱	全国人材捜索、長期同盟、偃月の陣
中川清秀	牛歩、長蛇の陣
中野宗時	荒稼ぎ、流言
中村一栄	魚鱗の陣
中村一忠	衡軛の陣
那須資胤	物見
那須資晴	鋒矢の陣、長蛇の陣
長束正家	楽市楽座·大、自軍補充加速
鍋島直茂	単将徴兵·大、拠点半数確保、敵軍補充遅滞
成田長忠	物見
成富茂安	開墾·大、敵軍補充遅滞
成松信勝	鋒矢の陣、長蛇の陣
南部信直	共闘依頼、騎馬隊、魚鱗の陣
新納忠元	敵援軍阻止、長蛇の陣、衡軛の陣
二階堂盛義	敵援軍阻止
仁科盛信	単将徴兵·大、敵援軍阻止、方円の陣
二本松義継	強行軍、伏兵
丹羽長秀	普請·大、拠点半数確保、長蛇の陣
丹羽長重	鶴翼の陣、雁行の陣
温井景隆	謀反
根津長右衛門	鉄砲隊、方円の陣
延沢満延	誘引、自軍補充加速
乃美宗勝	強行軍、伏兵
箸尾高春	魚鱗の陣、鶴翼の陣
羽柴秀次	獲得勲功増大、全国人材登用
羽柴秀長	赤心勧誘、総合鍛冶、獲得勲功増大

武将名	所持的武将限定政策卡
畠山義綱	包囲、強行軍
波多野秀治	単将徴兵·大、敵援軍阻止
蜂須賀家政	敵軍補充遅滞、鼓舞
蜂須賀小六	戦闘時間延長、突忍隊、長蛇の陣
馬場信房	単将徴兵·全、騎馬隊、兵力回復
原長頼	衡軛の陣、雁行の陣
塙団右衛門	大喝、魚鱗の陣
久武親直	一領具足、出奔工作、勧告
平岩親吉	家臣募集、品質向上
平岡房実	衡軛の陣、雁行の陣
平岡頼勝	説得
平塚為広	物見、槍衾隊
深水長智	長期同盟、手切、楽市楽座·大
福島高晴	魚鱗の陣、鶴翼の陣
福島正則	強行軍、槍衾隊、鋒矢の陣
福原広俊	普請·大、説得
不破光治	牛歩、槍衾隊
不破勝光	鶴翼の陣
北条高広	手切、獲得勲功増大
北条氏康	全領開墾、全領普請、旋忍隊
北条氏照	普請·大、飛忍隊、手切
北条氏政	普請·大、戦闘時間延長、手切
北条氏直	普請·大、手切
北条氏邦	普請·大、突忍隊、長蛇の陣
細川忠興	講義·総合、鉄砲隊、楽市楽座·大
細川藤孝	講義·総合、全国人材登用、説得
堀内氏善	調達、楽市楽座·大
堀尾吉晴	長期同盟、自軍補充加速
堀尾忠氏	敵軍補充遅滞、敵援軍阻止
堀秀治	普請·大、飛忍隊
堀秀政	衡軛の陣、雁行の陣
本庄繁長	手切、強行軍
本多正信	一揆同心、寝返り工作、兵力温存
本多忠朝	牛歩、衡軛の陣
舞野兵庫助	家臣募集、雁行の陣
前田玄以	開墾·大、家臣募集、拠点中立化
前田利家	全将徴兵·小、槍衾隊、鋒矢の陣
前田利常	全国人材登用、敵軍補充遅滞、総合鍛冶
前田利長	普請·大
前波吉継	物見
真壁氏幹	鼓舞、大喝、鋒矢の陣
真壁房幹	牛歩、長蛇の陣
真柄直隆	鼓舞、雁行の陣
増田長盛	開墾·大、楽市楽座·大
松井康之	品質向上、調達
松浦鎮信	伏兵、調達
松平信康	赤心勧誘、誘引、強行軍
松平忠吉	鉄砲隊、長蛇の陣
松田憲秀	突忍隊、手切
松永久秀	手切、寝返り工作、爆忍隊
松野主馬	鶴翼の陣、雁行の陣、兵力温存
的場源四郎	一揆同心、鉄砲隊

武将名	所持的武将限定政策卡
丸目長恵	兵力削減、鼓舞
水野勝成	大喝、衡軛の陣
水原親憲	魚鱗の陣、方円の陣
溝口秀勝	鶴翼の陣、雁行の陣
皆川広照	牛歩、楽市楽座·大
壬生義雄	魚鱗の陣、方円の陣
宮部継潤	全国人材捜索、品質向上
三好義継	全国人材登用
三好政康	魚鱗の陣、雁行の陣
三好長逸	寝返り工作、煽動
三好長慶	手切、出奔工作、雁行の陣
三枝守友	騎馬隊、鋒矢の陣
村井長頼	敵軍補充遅滞、槍衾隊
村井貞勝	開墾·大、楽市楽座·大
村上義清	共闘依頼、誘引、魚鱗の陣
村上武吉	強行軍、爆忍隊、兵力回復
毛利輝元	敵援軍阻止、手切
毛利元就	単将徴兵·全、寝返り工作、飛忍隊
毛利秀元	流言、鶴翼の陣
毛利勝永	敵軍補充遅滞、偃月の陣
毛利隆元	楽市楽座·大、全国人材捜索、全領普請
最上義光	手切、流言、突忍隊
最上義康	飛忍隊
最上義守	荒稼ぎ、飛忍隊
森可成	敵援軍阻止、魚鱗の陣
森忠政	調達、魚鱗の陣
森長可	包囲、大喝
柳生宗矩	物見、旋忍隊、武将鍛錬
矢沢頼貞	鶴翼の陣
安田国継	鶴翼の陣、方円の陣
山内一豊	獲得勲功増大、調達
山県昌景	強行軍、包囲、騎馬隊
山上道及	自軍補充加速、兵力削減
山口正弘	牛歩
山崎長徳	牛歩
山田有栄	品質向上、調達
山田有信	鼓舞、偃月の陣
山中鹿介	家臣募集、強行軍、偃月の陣
山名豊国	長期同盟
山本勘助	総合鍛冶、全将徴兵·小、戦闘時間短縮
結城秀康	戦闘時間延長、品質向上、長蛇の陣
結城晴朝	共闘依頼、開墾·大
遊佐続光	出奔工作
吉岡長増	女丈夫、家臣募集
吉弘鑑理	説得、長蛇の陣
龍造寺家晴	単将徴兵·全、伏兵
龍造寺政家	牛歩、手切
龍造寺隆信	伏兵、大喝、戦闘時間延長
留守政景	全将徴兵·小、鼓舞
六角義賢	全将徴兵·小、手切
脇坂安治	自軍補充加速、勧告
和田昭為	出奔工作、自軍補充加速

战国降落伞 本作中人人都可以学会八双跳び，也就是说人人都可以二段跳。老玩家一定会想到：阿国在空中可以用伞滑行，那么有了二段跳之后岂不是可以滑得更远了？可惜经纱迦验证后发现，阿国有了二段跳后"滑翔伞"反而成了"降落伞"。

本期的研究将为大家补完“演习关卡”的全部收集要素，只要再结合上期流程攻略中的相关提示就能够顺利达成“全100个道具收集”的目标，开启与全体BOSS的华丽大对决。关于隐藏关卡的攻略方法也一并为大家奉上，各位“完美主义者”的玩家千万不可错过哟。

研究中心

文 晴天　美编 菲菲

うたわれるもの 散りゆく者への子守唄

传颂之物 逝者的摇篮曲		AQUAPLUS FLIGHT PLAN	S·RPG
PS2	うたわれるもの 散りゆく者への子守唄		日版
	2006年10月26日	1人	6800日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

演习关卡全揭密

作为PS2版的原创要素，虽然“演习关卡”让游戏战斗的整体难度大大降低，但却给了玩家更多自由发挥的空间，根据自己的喜好提升同伴的能力和等级也让游戏中并不存在“最强”和“最差”同伴的区别，不时的改变出战组合让战斗的策略更加多变，如何发挥每个同伴的最大潜力才是玩家真正需要考虑的问题。

游戏中会根据故事的发展出现4个不同的“演习时期”，不但出现的战斗不尽相同，连“过关特典”所赠送的道具也是独一无二，无法在剧情战斗中获得的，以下就为大家列出每个“演习时期”全部“演习关卡”的详细资料。





①在地点选择画面通过S/L大法可以改变出现的战斗，如果想更有效率地收集道具就要适时地跳过一些无谓的战斗；
②在战斗准备画面通过S/L大法可以改变出现的敌人和在地图上的分布顺序，“演习关卡”中的障害物不会掉落道具，玩家只需集中攻击出现的敌人即可；
③“过关特典”的奖励会在以下给出的几种组合中随机抽选一种，如果没有出现玩家所需要收集的道具只要多挑战几次即可；
④如果错过了某个“演习时期”是无法返回挑战之前战斗的，所以一定要确认获得所有的特殊道具(主要为装备品)后才可继续发展情节。

演习时期 壹

完成战斗“决战〜ケナシコウルペ城内〜”

荣华にすがりしもの
〜トゥスクル皇都〜

①紫琥珀の灵药、シゥネ・ケニャ×2、スリテンユシリ、ソヴヤビ・ンクリ
②兵士のトゥパイ、シゥネ・ケニャ×2、スリテンユシリ、ハルニレの叶、ソヴヤビ・ンクリ
③フムカミの指轮、ケウトゥアマン、シゥネ・ケニャ、ハルニレの叶、スリテンユシリ、ソヴヤビ・ンクリ

再来、招かれざるもの
〜トゥスクル山麓〜

①双灭牙、兵士のアペリュ、シゥネ・ケニャ×2、アマム・ウチュ
②虎爪牙、ヒムカミの护符、シゥネ・ケニャ、水命丹、トゥレプの茎、アマム・ウチュ
③羽蝶扇、战舞の琉璃、シゥネ・ウンヤク、スリテンユシリ×2、アマム・ウチュ
④祭祀の杖、フムカミの护符、ケウトゥアマン、ソヴヤビ・ンクリ、アマム・ウチュ

つわもの达よ
〜ハイチャカの关〜

①シゥネ・ケニャ、シゥネ・ウンヤク
②シゥネ・ケニャ、シゥネ・ウンヤク、ソヴヤビ・ンクリ

演习时期 贰

完成战斗“伪りの真实〜クッチャ・ケッチャ〜”

续・つわもの达よ
〜エニワヤイ砦〜

①旋迅弓、ユカッテの角、土甲丹、ハルニレの叶、トゥレプの茎、シゥネ・ウンヤク
②药箱、クスカミの腕轮、阳炎丹、ソヴヤビ・ンクリ、シゥネ・ウンヤク
③刚芯直刀、练气の钵金、シゥネ・ケニャ、水命丹、トゥレプの茎、ハルニレの叶、シゥネ・ウンヤク
④朴歌仙、カントコロの护符、阳炎丹、ヤオシケプの袋、ソヴヤビ・ンクリ、シゥネ・ウンヤク

贼〜トゥスクル国境〜

①紫琥珀の灵药、水命丹、シゥネ・ヌクイ、アマム・ウチュ×2
②轰闪、ケウトゥアマン、シゥネ・ヌクイ、アマム・ウチュ、トゥレプの茎
③凰华威武、フムカミの腕轮、土甲丹、シゥネ・ヌクイ、ハルニレの叶、アマム・ウチュ
④紫贯の幻弓、コタンカラの护符、シゥネ・ヌクイ、アマム・ウチュ、スリテンユシリ

キママウと踊れ
〜トゥスクル市庭〜

①旋迅弓、クスカミの泪、シゥネ・ヌクイ、トゥレプの茎×2、ソヴヤビ・ンクリ
②战舞の净琉璃、キムンの毛皮、シゥネ・ヌクイ、スリテンユシリ×2、ソヴヤビ・ンクリ
③モシリコロの护符、シトゥンペの铃、シゥネ・ウンヤク、土甲丹、アマム・ウチュ、ソヴヤビ・ンクリ

演习时期 叁

完成战斗“狩りし者、狩られし者〜シケリペチム〜”

没落の果てに
〜トゥスクル国境〜

①ケウトゥアマン、シゥネ・ヌクイ×2、アマム・ウチュ
②梦幻丹、シゥネ・ヌクイ、ハルニレの叶、アマム・ウチュ
③祭祀の器、アマム・ウチュ、シゥネ・ヌクイ、スリテンユシリ

つわもの达の宴
〜シャムシャナ平原〜

①ケウトゥアマン、シゥネ・ヌクイ、トゥレプの茎、シゥネ・ウンヤク
②里神乐の横笛、タラチ・タムヒト、アマム・ウチュ、シゥネ・ヌクイ、スリテンユシリ、ハルニレの叶
③铠撇し、阳炎丹、アマム・ウチュ、シゥネ・ヌクイ、シゥネ・ウンヤク
④甲碎き、ヒムカミの腕轮、梦幻丹、アマム・ウチュ、シゥネ・ヌクイ、シゥネ・ウンヤク

キママウ皇
〜トゥスクル山麓〜

①シゥネ・ウンヤク、アマム・ウチュ、シゥネ・ヌクイ、ソヴヤビ・ンクリ
②ケウトゥアマン、シゥネ・ヌクイ、ハルニレの叶、トゥレプの茎、ソヴヤビ・ンクリ
③梦幻丹、シゥネ・ヌクイ、ハルニレの叶、ソヴヤビ・ンクリ

演习时期 肆

完成战斗“クーヤ〜クンネカムン〜”

彷徨いしもの
〜トゥスクル国境〜

①ケウトゥアマン×2、シゥネ・ヌクイ、水命丹
②アマム・ウチュ、シゥネ・ヌクイ、阳炎丹、トゥレプの茎×2、ケウトゥアマン
③祭祀の镜、アマム・ウチュ、シゥネ・ヌクイ、梦幻丹、スリテンユシリ、ケウトゥアマン

隐藏关卡解析



集齐游戏中的100个道具可以开启标题画面下“战斗演习”中的第8项“スペシャル”。战斗中会出现游戏中所有的BOSS，我方出场角色都固定为50级，如果不充分利用每个角色的特点，战斗会变得相当艰苦，胜利后会开启“特典”中“画像鉴赏”中的最后两张图片。

荒らぶるもの大行进
〜クンネカムン〜

战术要点 由于我方的能力固定，所以一开始建议使用艾露露的药术“ボロネロの软膏”增加我方主力的物理攻击力，初期的BOSS由于会使用自己前方的大范围攻击，计算好它们的攻击距离，在自己行动的回合绕到其身后使用普通攻击+单体必杀的攻击组合就可轻松消灭。随后画面的左上角会出现库娅和迪等强力增援，由于阿弗·卡姆拥有很高的物理防御力，所以此时要将目标转移到睦美身上，因为其前方直线攻击魔法对我方的威胁相当大，消灭掉迪等魔法型角色后战斗就会轻松不少，采取逐个击破的战术就会迎来最后的胜利。

©2006 AQUAPLUS All Rights Reserved.

新书特搜 NEW BOOK

本栏目为大家介绍最新已上市和即将上市的电玩书刊，帮助大家及时了解电玩书刊上市消息以及重要内容，方便大家购买。

另外，如果大家在当地没有条件买到某些书刊，可登陆levelup.cn网站的“电玩书刊区”(http://www.levelup.cn/book/)，随时可以进行书刊的网上购买，而且，还有机会以原价6折的机会购买到最新书刊。动漫游工作室出品书籍还可在其淘宝店在线购买，网址：shop33788833.taobao.com

死或生极限沙滩排球2 沙滩魅影

>>>12月上旬 全国上市

被称为“世界上最可爱的游戏”的《死或生极限沙滩排球2》终于推出了，不过因为是制作在X360主机上的缘故，也许很多玩家都与这些游戏里的可爱女生无缘。《死或生极限沙滩排球2 沙滩魅影》将会收录全部9名女主角的精彩瞬间，将9位女主角最美丽可爱的一面展现给大家；除此之外还将送出精美的特制游戏主题扑克牌，这对于玩家们来说也是不可多得的收藏精品。



最终幻想XII 伊瓦利斯战史

>>>12月上旬 全国上市

128页16开精装特辑+珍藏版原声CD

波澜壮阔的史诗震撼开篇
第十二次的战歌再度奏响

《最终幻想XII》珍藏版资料设定集，书中收录伊瓦利斯世界观全面解惑、全角色资料介绍、魔物敌人图鉴欣赏、精美设定原画赏析、制作人员秘闻访谈、官方外传小说等诸多内容，可以帮助您全面了解这部宏大的作品，绝对是FANS必备的完全事典。此外，附送的《最终幻想XII 战歌》CD精选了游戏中最经典的旋律，值得您永久珍藏。



游戏光环DVD 21

>>>12月10日 全国上市

欢迎进入次世代！

PS3已发售游戏详细评测：《源氏 神威奏乱》、《机动战士高达 锁定目标》、《山脊赛车7》、《抵抗 灭绝人类》；Wii已发售游戏详细评测：《塞尔达传说 黄昏公主》、《超级猴球 香蕉闪电战》、《赤钢铁》；X360重量级游戏抢先体验：《失落的奥德塞》体验版、《蓝龙》新影像、角色&世界观解析；交叉评论总动员&影像版：《战争机器》；剧情影像：《源氏 神威奏乱》；音画欣赏：CG动画收藏《宿命传说》(PS2)；热血最强：华栋作品“老四强补完计划-最终作”《魂斗罗》S弹超低分通关、《忍者龙剑传 黑之章》极限任务演示；动漫地带：为你带来最新鲜热辣的动漫影像。



网友世界2006年合订本

>>>12月中旬 全国上市

双书+双CD+超值礼品

正文分册收录全年杂志数千篇实用文章，附录分册特别准备了数十个最新热门专题。CD1：收录了百余款最新软件及近百篇实用电子书。CD2：收录了总时间长达200余分钟的电玩、动漫视频作品及数十款精彩游戏。另外，还有可爱的多功能笔筒、实用杀毒软件服务卡、热门游戏下载卡等礼品送哦！



掌机王SP 53辑

>>>已上市



本辑重头之一就是最新的《恶魔城 迷宫画廊》的全地图详细攻略，包括1000%完美地图、全BOSS战难点解析、全委托事件达成方法以及各种隐藏要素披露，同时还收录了精彩剧情小说。除此之外，本辑还为大家带来《怪医秦博士 火鸟篇》、《地牢围攻 痛苦王座》、《小死神2 邪恶本质》、《漫画英雄 终极联盟》、《斯科基病毒》等众多大作详细攻略以及《横行霸道 罪都故事》的深入研究。本辑的“玩转NDS”收录了最新的NDS烧录卡——Ace-Kard的火热评测，同时“玩转PSP”则详细介绍了2.71SE-B"的众多模块。各地报刊亭销售中。

LEVELUP 游戏城寨 Level.18

>>>已上市



革命开始，Wii将改变一切！Wii频道详尽解析，首发热门游戏全面盘点。最终幻想VI、勇者斗恶龙 神剑假面女王和镜之塔、新宿之狼等新作速报。编辑部报告：零距离，第一次的PS3。掌机研究室：最新版PSP购买/使用完全解析。特辑：时代勾勒的线条——记忆中的几款经典游戏（续LV15）。Web Show：寻找尼奥——任天堂之路。美优馆：工藤里纱。各地报刊亭销售中。

LeveL 19 12月10日见！

模魂志 No.3

>>>已上市



BANDAI公司最新MG版强袭高达强势出击！与制作达人亲密接触，以及国内知名模型论坛sonicmodel科幻版开展的模型大赛全程追踪报道。还为您准备了“孩之宝”公司最新推出的《变形金刚》系列商品，带您回顾经典。新增的汽车工厂将为您呈现足以以假乱真的汽车模型。同时直击秋季“2006全日本模型和无线遥控模型展会”，本次VCD中也将继续和大家交流模型制作方法。各地报刊亭销售中。

游风艺苑

GALLERY OF GAME STYLE



主持人 卡伦

卡伦的天堂传言

不知不觉已是初冬时节，在祖国辽阔的北方，很多地区已经是一派银装素裹的迷人风光了。而持续数日的降雨，也让编辑部所在城市的天气真正地"凉爽"了起来。不过，伴随着PS3和Wii的上市，已然徐徐拉开帷幕的年末商战所带来的那份火热与喧嚣，与空气中的丝丝寒意形成了鲜明对比。在这里，卡伦希望广大读者朋友能够继续踊跃来稿，让我们的栏目永远像初登场的PS3主机一样炙手可热。另外，下期《游风艺苑》将会在整体面貌上进行一次调整，具体将会是什么样子，大家拭目以待吧！





重庆・唐滔

一幅名为《召唤》的原创奇幻插画，作者对光影的把握非常出色，特别是阳光透过水面的反射，在岩壁上形成的那种晶莹透亮的独特光泽，在作品中被表现得非常到位。同时，逆光的采用成功地为画面营造了一种神秘的氛围。

南京・月牙小狐

在"《舞HiME》系列"的众多mm中，鸨羽舞衣一直拥有不俗的人气。上面这张画风非常成熟的作品，较好地展现了舞衣的迷人风采。顺便说一句，《舞－乙HiME 少女舞斗史！！》已经在PS2上推出，在此向该系列所有FANS推荐！



南京・KAZUYA

KAZUYA兄不愧是专业人士，作品风格跨度极大，右边这张作品，他一改曾经惯用的硬朗写实路线，为我们带来了卡通造型的三岛一八，鲜明的人物形象，妙趣横生的夸张表情，让人眼前一亮。





韶关・KIMOJI

作为PS3上最值得期待的动作游戏之一，《鬼泣4》在TGS上的出色表现给人留下了深刻的印象。而这张颇具海报特色的同人作品，构图饱满、配色对比强烈，有效地传达了以作者为代表的系列拥趸们对新作的热切期待。

南京・毛芳

洒脱的红色围巾、挺拔的身姿，以及超酷的标志性Pose……不得不承认，PS2版的《Shinobi 忍》中，秀真的形像实在是太经典了。而经作者再创作后，眼前这位目光冷峻、长发飘逸的秀真，似乎更具吸引力呢！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；**请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明）**，也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎**原创稿件**；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

互动通道

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物



1名

PSP

尊贵典雅的
时尚掌机等你来拿！



ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

- 超大幅布制游戏海报
- ACG主题纪念T恤
- ACG主题精美明信片
- 时尚ACG运动护腕
- FF金属封面笔记本
- FF大幅亮丽水晶贴
- 尤娜挂饰精致手机链
- Q版小编形象随意贴(随机5款/人)

本期特别放送 40名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

12B《分裂细胞》主题封面评价如何？

陕西 赵占文：本期封面用山姆在上海的场景，封面以蓝色为辅，显得庄重沉稳，尤其是上海场景，一想到老外玩时看到这些，我就很自豪，中国人也会做出好作品。

上海 李迪：本期封面山姆大叔英俊潇洒，背景也很有亲切感，不过对于雨水带来的朦胧美感本人并不欣赏，感觉破坏了整张图片的清晰度。

陕西 李文哲：本期的封面素材我觉得不怎么样，有点脏脏的感觉，比起上一期差远了。我觉得封面一定要清新明了，做到简约而不简单，让人过目不忘。

云南 樊恒江：整体感觉很好，能看出设计得非常用心，不过色彩灰暗，颜色不鲜明，也无法突出《游戏机实用技术》的标题，加上封面素材那阴湿的表现感稍显晦涩，不如传统的《分裂细胞》专用色——诡异的荧光绿来的突出。

> **编**　本期的封面仍旧沿袭了最近“阴暗”的风格，不过《分裂细胞 双重特工》的这个封面取景于上海东方明珠塔，让大家看到后会萌生出一股亲切感。对封面的雨水效果读者们有着相当大的意见分歧，觉得烘托出了朦胧效果和认为图片太过模糊的都为数不少。不过有点让人出乎意料的是，主角山姆·费舍尔在读者中的人气非常高，对于这个“封面男郎”大家都抱持着相当友善的态度。但读者们反映出的缺点也很明显：封面不够醒目，印刷出来的效果太过模糊，山姆大叔的一条胳膊还挡住了《游戏机实用技术》的LOGO。

12B的特企与特稿反响怎样？

上海 江圣臻：本期的《创世回忆录 图解PlayStation史》不错，内容简明扼要，列举了PS家族一路走来的艰辛历程，加上有趣的被PS过的名画，挺吸引人的。《单身启示录》的笔触幽默，加上雨滴JJ和玛娜JJ的点评，添色不少。

黑龙江 刘宗尧：作为PS3发售前瞻，《创世回忆录》非常好，将整个PS系列的发展进行介绍，其中的图片非常有创意；此外，虽说《单身启示录》可以当成一个攻略来使用，但思前想后总有一个问题，它真的可以使用吗？

江苏 周佳明：《乔乔的奇妙冒险》系统回顾的内容不错，可我们这种非漫画向的人显然就有些不感兴趣了；《创世回忆录》对这些世界名画的恶搞非常有趣，而那一句“如有雷同，纯属幻觉”更是令人捧腹。

南宁 黄唯：本期的特稿与特企都非常出色哦！对《JOJO》系列的回顾让没看过的人也能详细了解其中剧情及其历史。追MM“攻略”对身为女生的本人没多大用处，借去看的男生倒是不少……内容十分风趣，结合了众多游戏也勾起了偶们当年的回忆。《创世回忆录》部分的解析很全面，另外——能把图片PS成这样，服了！

> **编**　本期的两篇特企反响不错。《创世回忆录》的恶搞改图与《单身启示录》的节目应景均是其受到好评的重要因素，虽然这两个特企的题材并不算新鲜，但我们还是努力在其中加入了一些有趣的新元素，譬如对名画的PS，譬如请小编参与点评等，将其作出一种与之前不同的新鲜之感，从这次尝试的结果来看，还是比较成功的。而特稿《永远的黄金精神》则在受众面上有些狭窄，由于其涉及的游戏要素过少，动漫味道偏浓，再加上荒木飞吕彦原作的奇异风格，感兴趣的读者人数不多，看来今后我们在选材上还要更加慎重。

12B的攻略与研究获得怎样的评价？

河北 李嘉扬：《分裂细胞 双重特工》的攻略找到了简洁与详实的平衡，再辅以精彩的剧情作为陪衬，让人对游戏的兴趣陡增。

广东 刘展鹏：《分裂细胞》的剧情小说配合上Gamehalo上的影像非常精彩，但美中不足的是攻略流程太短(我看Gamehalo中多边形过上海的那关都很麻烦，常要给我们提示)。

南宁 谢奕春：最引人注目的始终是《分裂细胞》的攻略，剧情小说也非常成功，不但图文搭配得很好，且内容也很丰富，值得称赞。

北京 孙鑫：《分裂细胞》和《最终幻想Ⅴ》的攻略流程十分到位，很有实用性，而《风雨传说》我个人认为比较粗糙，很多细节在攻略上都没有提出来。

> **编**　本期攻略大作云集，《分裂细胞 双重特工》、《最终幻想Ⅴ》、《风雨传说》等几款作品都得到了读者们的高度关注。但是具体到这次攻略的评价上，可以看出《分裂细胞 双重特工》几乎成为了绝对的主角——流程攻略+剧情小说+攻略影像的组合宣传效果相当可观，即使是对该游戏本不感兴趣的读者也开始关注起这款由国人参与制作的游戏。《最终幻想Ⅴ》的攻略也相当详尽及时，得到了不少好评，不过版式上还有待加强。至于《风雨传说》则因为制作时间紧迫的缘故不够详实，将在之后的杂志中进行补完。

12B迷你DVD调查报告

河北 郑龙飞：本期DVD给我最深印象的是《龙穴》的预告片，太有魄力了，次世代主机的表现力果然不同凡响，还有就是多哥的演示，充分展现了本作的魅力和多哥不俗的游戏实力。

郑州 郑达：最喜欢“潜入上海”，那段影像很不错，这种互动类的内容希望能够发扬光大，同时希望其他小编都能露露脸，不要每次都让多哥顶；还有则是许多游戏预告片对于练英语听力很有用，强烈建议以后在此类影像内加入中英双语字幕。

上海 奚磊君：《分裂细胞 双重特工》作为本次光盘的重点制作得相当出色，既让人体验到了次世代的魅力，又能一睹游戏中上海的美景，可谓一举两得。惟一不足就是占了太多容量，使得本次光盘在内容丰富度上略显不足。

陕西 冯健：自从将VCD改成迷你DVD后，别的不说，影像的质量是提升了不止一个档次，作为次世代机种的影像，这无疑是正确的选择。然而，迷你DVD的容量还是有限，虽然影像的画质好了，但碟片内容的丰富程度却在逐步缩水，每期影像几乎全部都是新作的介绍，让人感觉光碟的形式太单一了。不过本期总体来说还不错，有“游戏点评”和“电影前线”，让人不会误认为它只是一张新作演示碟。

> **编**　同攻略的情况差不多，迷你DVD几乎也成了山姆大叔的天下，“上海潜入大作战”的影像吸引了绝大部分读者的眼球，不但让读者感受到了游戏精美的画面表现与潜入的紧张氛围，还同时展示了游戏中美丽的上海夜景，可说是一次既新颖又成功的尝试，收到的读者反映也相当不错。当然，也有部分读者对这次影像的时间过长，使原本就时间紧缺的迷你DVD显得容量更加有限提出了异议，关于这些时间的安排问题我们今后会更加注意。

公告：2006年下半届编委到本期为止任期已满。在这次世代战事频报的半年里，我们的编委团以高度的责任心与辛勤的工作为杂志提出了许多中肯的批评与优秀的建议，为杂志的审核工作、改版方针与发展方向都做出了巨大的贡献。编辑部全体编辑谨在此向各位编委团成员致以诚挚的谢意！（备注：本届“最佳编委”由编委黄毅华获得，杂志社将向其发放特别奖金以资鼓励。）

本期问题

1. 本期封面您觉得如何？
2. 您喜欢本期的特稿吗？
3. 对于本期的攻略与研究您有何感想？
4. 谈谈关于迷你DVD的观后感吧。
5. 本期的焦点“Here Wii Go！”不知您看后感觉怎样？对于Wii这款具有革命性操作方式的主机，您的看法是怎样的？

本期获奖名单将在169期公布

12B互动信箱送礼名单

获得PSP的读者▶通化市第一中学 林青雨

上海	卜时夏	南昌	聂天昊	开平	梁家豪	乌海	宋慧	上海	俞学亮
玉林	陈　安	武鸣	何丽丽	增城	刘展鹏	哈尔滨	孙　韬	昆山	曾青青
珠海	陈　理	上海	黄　磊	贵州	罗　鑫	北京	王彦皓	重庆	张理力
广州	陈　曦	泸州	黄　宇	上海	马英华	南京	文　铮	宝鸡	赵占文
蚌埠	陈旭东	上海	江圣臻	北京	马　然	天津	吴振龙	郑州	郑　达
上海	丁宇培	哈尔滨	金龙哲	北海	潘光平	上海	奚磊君	苏州	周佳明
蚌埠	丁　一	保定	李嘉扬	宜昌	黄天瑞	成都	杨　琴	湛江	朱日哲
昆明	樊恒江	西安	梁栋医	兰州	史　磊	柳州	叶北文	上海	邹志平

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品，写普通信件及发Email都有均等机会获得礼品。
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

游戏动漫园
GAME & A.C. GARDEN

关于有限时间内对动画的取舍。个人认为，纯粹想自我娱乐一下的话，就该去看那种不管喜剧悲剧只要看了便觉得是好剧的动画，看了觉得难以容忍，却又无节操地继续边看边骂边看，何必呢？就像当初的《高达SEED DESTINY》。而如果是想有所借鉴研究交流，那看看也无妨。总之当前的所谓长篇热门大作似乎就没有一路好评的，状态期过了，却还在绞尽脑汁地死撑着，观众都想像得到STAFF们为谱新词强说愁有多辛苦，那么对我们来说与其在上面浪费时间，选点虽冷门但有营养的来回味岂不更有意义？所以有时候真的不应该那么贪心，像有的作品一样见好就收的做法其实更容易让人心生好感。

动漫情报站 A.C. EXPRESS

动画 ANIME　次世代下的高清动画：GONZO作品领军&三大厂商携手开发 PICK UP



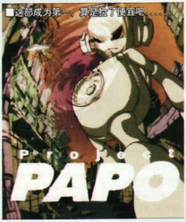
■明年发售的该作在某种程度上成了决定蓝光命运的关键。

PS3和Wii的相继发售造就了轮番抢购热潮，足见次世代的魅力所在。然而万事开头难，PS3经历了多次延期，正在摸索中的高清动画领域也非一帆风顺，如较早前已宣布上市日期的几部高清动画最近便生出不小的变动。因蓝光版（Blu-ray Disc）套装动画《AIR》BD-BOX发售日自11月1日延期至12月6日，于是GONZO的《Project PAPO》（11月3日发售）成为市场上首部高清动画，但这部知名度甚微且配置简陋的作品并没引起什么反响。更令人吃惊的是，原定于11月22日发售的I.G名作《BLOOD：最后的吸血鬼》蓝光版15日突然决定中止发售，GONZO旗下剧场作品《勇敢的故事》则再度迎上，一举发售以BD/HD DVD为首的6个版本，且该作还是世界上首部获得影音品质规范"THX认证"的动画，GONZO俨然成为高清动画领域的领军者！《BLOOD》被刷掉的原因据称是"制作上的配合问题"，但如果对此稍微有所了解，就不难推测出此番举动多半是基于对BD碟片市场反响不佳的顾虑。的确，由于目前高清市场尚处在多方持观望态度的尝试期，BD/HD DVD专用播放器材十分稀缺且售价高昂，因此即使在生活水平较高的日本，要普及也还需假以时日；开发、生产商更有必要做足功课，逐步降低成本以迎合普通家庭的承受力。

但该来的还是会来，技术革新转化为经济利益的道路再曲折，也制止不了探索前进的脚步。日前，知名动漫内容提供商BANDAI VISUAL、日本最大光盘生产商Memory-Tech及微软公司宣布，他们已就HD DVD动画影像技术的改善问题达成合作开发协议，以面向全球进行商品推广。这意味着接下来将有更多我们心仪的动画作品以前所未有的高清姿态出现。

BANDAI公司以拥有一个庞大的动画库著称，其高品质动画制作在日本国内外获得了很高评价，为了将日本动画向全球推广也一直在努力拓展海外事业；随着高清时代的即将到来，相关的技术部署可谓势在必行。而Memory-Tech与微软公司目前正共同致力于在日本实现好莱坞HD DVD制品中常用的VC-1动画压缩技术，并积极改善画质以适应日本动画的要求。此次三家公司面向次世代全球DVD市场，为了给消费者带来更具吸引力的动画制品，决定结合三方的经验和技术展开合作，以便更有效地进行高画质HD DVD商品开发。合作将针对高品质动画发行的要求，对BANDAI所持有的作品实施最合适的动画压缩技术改进，力求达到最佳效果。三方高层均对此次合作寄予了很大期望，表示将竭诚为高清时代贡献自己的力量，让全世界的日本动画爱好者都能看到合作的成果。

在今后较长一段时间内普通介质DVD无疑仍将继续占据主导地位，但相信科技的进步终将使其被高清产品所取代，我们且静待能真正全方位感受次世代的那一天到来吧。



■这部成为第一，真是捡了便宜吧……



■从包装上看，高清版DVD却一点都不华丽


■摸索之路总是坎坷的，但为什么是《BLOOD》沦为牺牲品……



■I.G目前惟一的血脉一定要撑住啊！

揭示板

动画化

《东京魔人学园剑风帖 龙龙》：历经PS→小说→PS2→TV动画阶段，被逐步扩大的魔人学园世界观，拥有特殊力量的少年少女背负宿命的东京保卫战；**《草莓棉花糖》OVA**："可爱就是正义"计划终于再度启动，OVA制作人员与TV版无大变化；**《精灵的守护人》**：即使无法战胜命运，也不能输给命运……神山健治×Production I.G新·异世界物语！**《女优大试炼》**：桐原和泉作品TV动画化！舞台恐惧症女生面临昔日好友争夺话剧社的挑战。

剧场版

《ONE PIECE》剧场版第8作：沙漠公主对海贼的祈求，热血之诗第8度谱写！**《死神BLEACH》剧场版**：12月16日全面上映！新生恶势力的毁灭计划，原创女角与一护碰撞火花？**《铁人28号 白昼的残月》**：第4度TV动画化的剧场版，少年侦探金田正太郎的创伤和追踪。

新系列

《寒蝉鸣泣之时 猫杀篇》：全9卷DVD购入惊喜，幻之"猫杀篇"新作动画外传特别篇！**《彩云国物语》第2季**：新任官吏红秀丽的奋斗历程，异能力一族缥家阴谋下的挫折与离别；**新海城新作短篇《秒速5厘米》**：山崎まさよし担当主题歌预告片新版放出，三话连作唯美动画2007年早春公开！

漫画 COMIC 休载4个月《杀戮都市》复活序曲奏响

PICK UP



奥浩哉自2006年6月起在《周刊YOUNG JUMP》连载的人气青年漫画《杀戮都市》，已推出的19卷单行本已累计销售突破近千万部，可见其受欢迎程度。但这部作品在7月份出到第237话《下一关》后便突然宣布第一部完结，留下看似触目惊心的1号男主角玄野计之死。其实在这之前奥浩哉似乎曾有提过是需要一段构思的时间，不过一下子就休载长达4个月还是引起了部分读者的不满（当然关于休载的问题我们就不要跟那谁谁比了==）。此后奥浩哉又开了部名为《母亲的感情》的新连载，但这个讲述寡妇和家里蹲的故事显然并不被多少读者看好，大家的注意力还是在"预定"于11月16日重开连载的杰作《杀戮都市》身上。果然预定之日过了，《周刊YOUNG JUMP》并未见动静，直到22日的《月刊YOUNG JUMP》上才惊现"连载再开"、"GANTZ 2nd Phase"字样……原来是转移阵地了，难道老师真的打算把主要精力放在那部没劲的《母亲的感情》上吗……

不管怎么样，连载再开总是件值得庆贺的事，于是集英社决定将第一部以总集篇的形式发售全两卷超厚漫画合集，每卷超过1000页，分别收录漫画的1～5卷和6～10卷，完全收录目前正成为话题的"慧星人·田中星人STAGE"，并附赠特制银标签和精美画集《GANTZ ILLUSTRATIONS》，对本作不太了解的和死忠读者均可考虑购买。

揭示板

细数日本漫画的发展历程

如果想对日本漫画的发展状况有一个比较系统的了解，看看由小学馆出版的《现代漫画博物馆》是个不错的选择。本书按时代将日本漫画发展期划分为5个阶段，图文并茂地详解了1945年～2005年各阶段的代表作，被誉为"现代漫画成长、发展史的初级漫画百科全书"。

漫画博物馆开张 多国语版《哆啦A梦》！

这个是真正的实体博物馆，全名为"京都国际漫画博物馆"，位于京都市中京区，于11月25日对外开放。收藏品包括《哆啦A梦》亚洲多国译本和美国版《少年JUMP》在内的20万部漫画书刊，成列4万余册的"漫画书之壁"和世界各国的日本漫画现书为其最大特色。博物馆和国外大学的合作现已启动，致力于通过漫画展开国际文化交流。

小畑健走出被捕阴影

由鸟山明担任人设的游戏大作《蓝龙》漫画化已确定由柴田亚美担任作画，而现在小畑健又要在12月发售的明年1月《周刊少年JUMP》上连载另一部名为《BLUE DRAGON ラルΩグラド》的作品！热切期待！

新闻 NEWS 男子立入禁止！"姐姐大人安好"咖啡店

PICK UP

谁说进咖啡店享受生活只是怪叔叔们的权利？12月中旬，秋叶原就会出现一家只接待女性顾客、名为"少女的茶屋　甜蜜之旅"的女仆咖啡店。该店在醒目的地方标出"姐姐大人安好"的欢迎语，明确表示谢绝男性。提供的饮食除了咖啡和红茶外还有花草茶、中国茶、甜点及面食，店里的服务生统一着自制红色褶边连衣裙（见图）。



用餐只是例行公事，"通过只接待女性来激发出同性之间所特有的默契活跃气氛"才是店长的主要目的，同时也会举办手工艺俱乐部等团体活动和服务生现场表演。而为了增加宣传，还构思了不少"顾客参与型"企划活动。

该店店长表示，希望咖啡店能使那些对女仆咖啡店有兴趣但又有所顾虑的人也能轻松地加入进来，并让她们感到仿佛置身于一个故事背景下，产生非同一般的心情。不过，虽然也并非禁止男性入内的原因，但该店收到来自广大男性的反响实在过大，因此接下来也可能采用预约制，1月举办1次男性能获许入场的活动。

揭示板

这次是猝死？业界痛失漫画家石川贤

以《三一万能侠》、《虚无战记》、《魔兽战线》、《魔界转生漫画版》等作闻名的漫画家石川贤（本名石川贤一）于15日突发性心力衰竭（而据相关人士透露其实是不明原因的猝死）去世，享年58岁。作为永井豪的助手，同时也是一名多产实力派漫画家，石川贤的死令人痛心。诅咒快点停止吧，或者今年快点过去吧……

"花样男子"回归 再度迷人眼

由神尾叶子同名漫画改编的人气日剧《花样男子》决定推出续篇！前作获得了平均19.7%的高收视率，在宣布2度TV化后，官方主页上向观众募集最想看到的原作情节和角色，杉菜和道明寺的重逢成了热门之选。此外为给FANS带来惊喜，剧中还将有几位新角色登场！

音乐 MUSIC 与动画融合的音乐世界"Amazing Nuts!"

PICK UP

一向致力于推出具有划时代意义的企划、以打破动画束缚的先进影像制作而在全世界树立起"Japanimation"（=Japan Animation）之名的STUDIO4℃，联手唱片公司rhythm zone发起新的挑战！此次他们带来的是新概念动画音乐特辑《Amazing Nuts!》，收录由STUDIO4℃制作的4个动画短篇，并由rhythm zone旗下四大当红艺人m-flo、倖田来未、mink和RAM RIDER配乐，以扩大彼此的世界观。该特辑分3个版本，CD+DVD版12月6日发售，DVD版和DVD特别装帧版12月20日发售。4个动画短篇名为《グローバルアストロライナー号》、《GLASS EYE》、《即使你成为全世界的敌人》和《Joe and Marilyn》，每个长度约10分钟。对应的音乐分别为m-flo《she loves the CREAM-Amazing Nuts! Ver.-》、RAM RIDER《Smile Again》、倖田来未《Twinkle》和mink《Here by my side(original)》。此外《Amazing Nuts!》在故事中途还会有与之搭档的艺人现身表演，等于是依据故事加入音乐，并立足音乐的氛围制作动画，真正做到"互相融合"。



STUDIO4℃是日本最新锐的动画团队之一，拥有大友克洋老搭档森本晃司等优秀的创作大师，作品在海外曾荣获多项大奖，同时还给宇多田光、GLAY等多位大牌制作过PV，所以这张特辑自然不用担心质量。且这次出演的均是炙手可热的红星，势必再造话题！

揭示板

最完美的 中原麻衣&清水爱

人气声优中原麻衣和清水爱自TV动画《拜托了双子星》开始，已共同参演过多部动画和广播节目，众多合作演唱的歌曲也让"中原麻衣&清水爱"不知不觉间成为FANS的一种惯性思维。圣诞节前夕，她们将推出一张集两人歌唱活动之大成的精选大碟，并附PV集DVD。

Mr.Children"向黑杰克问好"

老牌乐队Mr.Children的新曲《Fake》已确定为明年1月27日公映的电影《向黑杰克问好》主题歌。影片改编自40年前的手冢治虫漫画名作，将被评价为"影像化不可能"的该作实现了真人电影拍摄。主唱樱井和寿称曲子只是想忠实表达片中主人公（也是我们自身的写照）"渴望追求真实，却只能接受着随处可见的'非真实'而生存下去"的心境。

绯色蝶页

栏目主持人：十六夜

其实对于GALGAME的追随者来说，“PC＋动画”才是最标准的配置，不过绝大部分游戏的PC版由于显而易见的原因绝对不可能出现在我们的杂志上，因此那些由名作移植过来的TV游戏便显得格外引人注目了。

《更胜黎明的琉璃色》，2005年9月日本著名的恋爱游戏公司August推出的名作，相信听过这个名字的玩家不在少数。随着10月新番同名动画的播出，本作受到越来越多人的关注。这里要特别为只看了动画版的玩家做一下解释，同一角色的造型相貌在漫画与动画上的差异是众所周知，游戏其实也是如此。尽管本作的TV版动画“画质崩坏”得一泻千里，但游戏中的画面以及人物造型都是近一段时间难得的精品，因此请不要一提到“琉璃色”就脑内变换为简陋幼稚的脸型以及线条单一的造型……

PS2版发售前最终报道！



发售前扫盲之1 到访的月之国公主



在很久很久以前，经过无数次的尝试人们终于登上月球并建立了“斯菲娅国（スフィア国）”。然而由于认知形态的不同使得地球与月之国之间矛盾越来越激烈，最终导致战争的爆发。在漫长的争斗中，双方终于认识到尝试理解、接受对方要比企图排除、消灭对方更为现实，这样，达成共识的双方化干戈为玉帛，开始尝试通过努力来弥补以往的裂痕。菲娜·法姆·艾修莱特，斯菲娅国的公主，为了学习知识增长见识来到了满弦之崎中央联络港市，而为了能够体验地球人的生活，菲娜便在使馆的安排下住进了地球联邦大总统主席秘书穗积沙也加的家中。

发售前扫盲之2 亲如一家的邻居

每天除了上学外，主角还要去的地方就是位于自家隔壁的意大利餐馆打工。这里的店长兼厨师鹰见左门从小便开始照顾失去双亲的主角，而主角的好友鹰见泽仁以及青梅竹马鹰见泽菜月也都在自家的餐馆里打工。对于主角来说，是能够一起欢笑一起苦恼的挚友与家人，而菲娜的出现，更是让这原本就笑声不断的家庭更加充满活力。



发售前扫盲之3 联系两地间文化的学院

满弦崎大学附属卡特莉娜学院，菲娜学习地球知识与文化的地方。由于满弦之崎中央联络港市的特殊地位，卡特莉娜学院除了有普通课程外更是非常重视学生对与月球以及斯菲娅国相关知识的学习。学校不仅开设了专门的历史与文化课，其直属的满弦崎大学更是拥有月学部，为帮助人们了解月球了解斯菲娅国作着不懈的努力。



发售前扫盲之4 地球惟一的月人街

由于经历了太长时间的战争，地球与月球断决了一切的来往，为了打破这种僵局同时更是为了促进两地住民的来往以加深双方之间的了解，地球联邦特别将月球与地球之间惟一的纽带——满弦之崎中央联络港市划作特区，鼓励月人来到地球居住。斯菲娅国方面同样非常积极配合这种有利于增强两国间关系的做法，不仅设立了大使馆，更专门建设了介绍月之国的月博物馆以及大礼拜堂。



更胜黎明的琉璃色 ~Brighter than dawning blue~	PS2
发售日：2006年12月7日	发行商：ARIA
画面：★★★★★	人设：★★★★★
音乐：★★★★☆	剧情：★★★★☆













平易近人的公主

爱斯特露·菲莉茜娅

月之王国斯菲娅国的公主，为了能够增进地球与月球间的关系而访问地球，并在地球联邦大总统主席秘书穗积沙也加的家中体验地球的生活。贵为王女的菲娜从小就受到了良好的教育，言行举止无不显露着王族独有的高贵气质。为了学习地球的文化，菲娜也在主角所在的卡特莉娜学院学习，而这里的一切都令她感到陌生与新鲜。

贯彻信念的月之祭司

菲娜·法姆·艾修莱特

PS2版新增加的女主角。年纪轻轻便担任了满弦之崎中央联络港市月人居住区礼拜堂的祭司，其能力可见一斑。稳重、冷静、高效、有原则是爱斯特露给人的感觉，而她也正是这样处理着工作以及生活方面的各种事务。正如外表给人的感觉一样，爱斯特露说话时一点都不会给对方留情面，而这一点尤其体现在与主角的对话中……

胜负师：大概也就是两三个月前，胜负师还在翻看着手中收集来的次世代新主机资料，汇总自己感兴趣的次世代游戏情报，幻想着自己晃动“六轴”或舞弄“双截棍”时的样子，不过当PS3和Wii真正到齐的时候，竟然只是一眨眼的工夫，稍稍有些猝不及防。想必这2006年11月的次世代洗礼并不是每个人都准备好了的，更多玩家会经历一段长久的观望期。因此，关注的依然可以关注，期待的仍旧可以期待。言归正传，这次的自由谈选择了三篇长短不一、内容也看似大相径庭的文章，不过PS3(次世代主机)、游戏画面与玩家的选择这几方面之间却也有着或多或少的联系，值得我们去思考。(投稿信箱：tt@ucg.com.cn)

拿什么来力挺你 我的PS3

文 小奥斯卡摔了个脆的

美编 NINA

冬天来了，圣诞还会远吗？话说距离圣诞节还有一个多月光景的时候，便有一个矫情的朋友在网上未雨绸缪地问我今年的圣诞愿望是什么。我琢磨了一下，告诉他我打算变得像贝克汉姆一样英俊，朋友闻之喷饭，说这个你基本上是没希望了，换一个吧。于是我便改口说我希望自己能在PS3首发的时候入手一台，朋友在网络那头沉默了一会，然后缓缓开口道，咱还是说说你变成贝克汉姆这事儿吧……

其实这小子说得不错，既然人穷则志短，那么潦倒如我，自然就不应奢望能在首发之日里弄到一台被炒上天价的神机。失望之余，我只得化悲痛为吐沫星子，就PS3发售前后发生的种种状况扯一扯个人的看法。当然，扯不好，瞎扯而已。如有言语之间不当之处，欢迎广大索尼粉丝华丽地鄙视我。

唐代诗人许浑在《咸阳城西楼晚眺》中有诗云：溪云初起日沉阁，山雨欲来风满楼。依在下之见，倘若将此佳句用来形容PS3发售前的疯狂景象的话，那么便是再合适不过了——遥想数月之前，虽说距离PS3正式发售还有相当长的一段时间，然而索尼的粉丝们却早已与老任及微软的支持者激烈地战作了一团。天下粉丝是一家，去年的这个时候，一场叫做超女的视觉盛筵让我们见识到了中国粉丝的厉害；现如今，PS3发售前的风暴也证明了那些身处大洋彼岸的洋粉丝们也不是吃素的。挺索与倒索两派人马大打口水仗，起初双方还能进行理性的探讨，然而时间一长，双方所争论的内容便开始一路等而下之，最终还是堕落成了恶俗的人身攻击。在如此人仰马翻、混乱不堪的场景下，就连大名鼎鼎的维基百科全书(Wikipedia)也不得不关闭了有关PS3以及Wii等关键词条，如此狂热的论战气氛，着实让我们这帮看热闹的闲人们叹为观止了一把。

实质上，PS3的发售之所以会引发如此壮观的论战，这一切自然与SCE所一贯秉承的鸡头理论脱不了干系——俗话说的好：“宁做鸡头，不为凤尾。”而SCE便将这个争强好胜的理论发挥到了极至，不惜血本花费无数人力物力，为的就是要做到处处领先处处拔尖。譬如说，你X360始终强调的不就是无比强悍的机能么？那我PS3就一定得比你做的更强。而且我还用蓝光做自己的存储介质，比起你那土得掉渣的普通DVD来说，一不留神就又走到了时代的前列。再譬如说，你Wii的卖点不就是真实互动、玩法创新么？那我PS3就便照猫画虎，也搞一个动作感应技术出来回报自己的玩家。试想一下，在游戏模式创意方面相差不大的情况下，你Wii单凭一个比GC好不到哪去的画面，又有什么资格与我这样一台“超级计算机一般的娱乐终端”来抗衡呢？人怕出名猪怕壮，越是优秀的东西，越是容易将自己推向风口浪尖的境地之中。而且，SCE一贯高调张扬的作风也为粉丝们之间疯狂的争论创造了一个合适的舆论导向。总而言之一句话，一切为炒作服务。







其实话又说回来，在这场三方粉丝的激烈论战中，倘若撇开一些毫无意义的谩骂攻击，取其精华、去其糟粕的话，那么我们其实也能从众人的言论中基本总结出PS3的核心优势所在。首先，作为业界的霸主，SCE与PS3这两个响当当的名号本身就有着极其强大的品牌影响力与广告效应，而这一点，无论是对于微软还是老任来说，都是一个十分明显的优势。其次，之于已经发售的X360来说，PS3的核心竞争力无疑在于自身更加广泛的厂商支持。虽然在发售初期，PS3上的软件面临着机能挖掘不充分以及开发成本过高的瓶颈问题，但是随着时间的推移，这些困扰着PS3的负面因素也将会逐渐减弱甚至消除，因而从长远的角度来看，有着更多大牌软件商力挺的PS3比起360来，在软件方面的胜算还是要大出不少。再次，面对Wii这个颠覆传统的竞争对手，PS3的核心优势便在于其强大的影音功能与机能。而且依照笔者之见，Wii这种相当前卫的游戏模式是否能得到软件厂商与玩家们的支持，这一切还是需要时间来检验的。正所谓长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上，革新者势必要承受一定的风险——老任虽然在NDS上取得了巨大的成功，然而任何人都不能否认，Virtual Boy在市场上惨痛的失败也是一个血淋淋的现实。因而，比起激进派的Wii来说，PS3显然有着更加稳定的赢利模式。

就这样，在粉丝们群情激昂的口水战之中，我们终于在11月11日那天迎来了PS3的首发。经日本媒体统计数据显示，20G版本的首周销量为33800台，而60GB版本的销量则为54600台。而在首发软件方面，销量排在前两位的《山脊赛车7》与《机动战士高达 目标锁定》分别卖出了30300份和30000份，全部软件销量与主机销量之比为0.98。这样的数据乍一看上去似乎只能算是差强人意，然而在经过进一步的分析过后我们不难发现，SCE实际上还是较好地完成了自己的销售指标——诚然，与X360在日本的首发情况对比来看，PS3虽然在主机与软件的首周销量方面并不占有太大的优势，然而我们不能忽略的是，X360在首发时货源充足而且保障有力，而PS3则始终处于供不应求的缺货状态，在首发供货量极其有限的情况下，能够达到如此的销售成绩，实际上还是比较可喜的。

当然，在首发时取得了一定成绩，并不等于从此便可高枕无忧了。俗语云：开门红，留神一辈子穷。小时候胖不算胖，出水才看两腿泥。PS3若想作到真正笑傲市场，重演或者超越PS或PS2时代的辉煌，那么以下的几点便是SCE一定要注意的。

首先，SCE应当尽可能快地压缩蓝光的成本，要么就干脆弃用蓝光，从而将主机价格降到一个合理的区间之内。PS3的价格之所以在经历了100美元的降价之后依然如此高昂，其中很大一部分都要归罪于SCE坚持用蓝光来作为PS3的存储系统。还是那句话，SONY推广蓝光的成本无论如何都不应由PS3的消费者来买单。这种近乎于强买强卖的霸王销售策略，势必会为SONY的整体形象带来一定负面的影响。

其次，要尽快推出一批大作来维持

本栏目文章仅代表作者个人观点，不代表本刊立场。





PS3的人气。在首发软件的阵容中，除了《山脊赛车7》这个每次都出来趟新主机浑水的系列之外，其余的作品中既没有名头响亮的神作，也没有令人眼前一亮的原创作品出现。当然，SCE应当想尽一切方式来为软件厂商营造出相对更加容易的开发环境，从而在短时间内为PS3打造出一批有代表性的软件出来。遥想当年，PS与PS2的成功很大一部分原因都要归功于大量优秀软件的支持，而现在，PS3同样需要一批经典软件的出现，并借此来获得广大玩家们的认可。

再次，要充分挖掘PS3与PSP之间的连动关系。因为PSP在玩家群体中有了一定的普及量，因而将PS3与PSP紧密联系的做法有助于SCE在PSP用户中挖掘出PS3的潜在消费者群体，从而加快PS3在市场上的扩张速度。

除去上述这些关键性问题之外，SCE还应当关注一下PS3出货量不足的问题。倘若PS3长期处于缺货与供不应求状态下的话，那么势必会搁浅一些玩家购买新主机的计划。而且，如果这些玩家并非是忠诚的索尼粉丝的话，那么他们势必会将自己的目光转至X360或者Wii的身上，并最终影响到PS3在一定时期内的销量。因此，SCE必须要努力提高硬件生产商的出货能力，从而有效地提高主机的出货量，使玩家们日益高涨的需求得到相应的满足。

差不多了，有关PS3的市场前景问题谈到这里也差不多该结束了。倘若继续扯下去的话，那么本文势必会变成一篇过于正统的商业评论，从而也就失去娱乐大众的功能。这显然太不符合我一贯的行文风格了。因而，在文章的最后，我打算扯上几条与PS3首发有关的花边新闻来活跃一下气氛，并秉承个人的一贯思路，将八卦进行到底。

第一条花边新闻来自日本。据某网站报道，在PS3首发的现场，排在队伍最前面的乃是一名来自中国的玩家，而这名中国玩家也就理所应当地成为了第一位拥有PS3的幸运儿。这样的消息乍一看上去的确令人激动——在T V GAME领域让小日本们猖狂了这么多年，咱国人这次终于也占了一回先。然而在冷静下来继续阅读了后续报道之后，我们才失望地发现，事实与我们想像的根本就不是一码事。据报道称，当这名男子面对久多良木健诸如"你什么时候开始排队，你将购买哪些游戏"这些问题的时候，他只是不住地摇头，拒绝回答。而后，某些日本媒体通过追踪采访，确认这名中国男子不会日语。而且还有人证实，该名男子除了主机之外，并没有购买任何的PS3游戏。

当然，像该名男子这样彻夜排队，但在购买PS3时仅买主机而不买游戏的情况不仅仅是个案，据日媒体的追踪采访所称，有许多人在购买PS3之后便会把刚刚入手的主机直接交到某些神秘人物的手中，并在领取了微薄的劳务费之后匆匆离开店铺。挥一挥衣袖，连张记忆卡都不带走。

看完整篇的报道，再联想到0.98的软件主机的销量比，我们的脑海中恐怕也只剩下两个词可以浮现了——不错，这两个词一个叫做"囤货"，而另一个则叫做"倒卖"。

正所谓朱门酒肉臭，路有冬死骨。无数的劳苦大众们冒着饥寒熬夜排队，为的就是赚一个辛苦钱，而负责倒卖的游戏商们再收货后随意倒一下手，大量的利润就这样轻松到手了。苍天啊，这是什么世道！同志们，让我们一起振臂高呼：跟投机倒把的行为死磕到底！

亚洲这边花边新闻不断，大洋彼岸那面也不消停。据江湖传闻，PS3美版的发售已经成为历史上最血腥的游戏主机发售事件——美联社在17日的报道中称，两名蒙面持枪歹徒对康涅狄格州帕特南市排队等待购买PS3的玩家进行了抢劫，其中一名21岁的男子不愿屈从，最终惨遭歹徒枪击，被送往医院救治。

除此之外，在曼彻斯特，一名购买了PS3的男子在回家路中被五名青少年围攻殴打，PS3也被这五个人抢走；在加州，两名持枪男子抢劫了一家游戏销售店，并在PS3正式发售前抢走了3台游戏主机……

天可怜见的，这一切都实在是太混乱了。难怪连波士顿市市长Thomas Menino同志都按捺不住心中的愤怒之情，怒斥了索尼这种漠视社会效益的销售模式。"我们不得不出动12辆警车来维持秩序，"M市长愤怒地说道，"索尼实在是太缺德了，他们不应当利用公众对新主机的迫切需求心理，从而安排出这样一个挨千刀的制造与销售计划！"

没错，M市长的控诉的确能够算得振聋发聩、掷地有声。不过话又说回来了，这一切的花边新闻是否又是SCE为新主机造势而进行的另类炒作呢？这恐怕只能是一个仁者见仁，智者见智的问题了。

画面本应是游戏性的一部分

文 李乔

任天堂的拥护者与索尼的拥护者争论已久，争论的一个焦点就是游戏究竟应该注重游戏性还是应该向精美的画面前进，这也是两个公司高喊的口号。马上就发售的Wii和PS3更是把这两个口号具体表现出来，Wii出奇招做新的操作方式，积极拓展新的用户；PS3精专于画面和新技术，力求继续稳住霸主的位置。两台新主机的确反映了两家游戏公司的理念，但是口号是用于宣传的，也有些针对对方的意思，现实状况未必如此。个人认为游戏所要突出展现的肯定是游戏性，但所谓游戏性是个很笼统的说法，它包含了很多方面，那么精美的画面一样是游戏性所包含的一个方面，同样可以体现出游戏的乐趣。



大家一说到游戏的好坏就会说游戏性，到底什么是游戏性，游戏性的定义究竟是什么？估计很多人都没想过这个问题，我也无法给游戏性下一个定义，但我的理解是：游戏性是个整体，他所包含的东西涉及到一个游戏的方方面面，并非只是游戏怎样玩，游戏性也不仅仅包括游戏的系统，游戏中的意境、风景都是游戏性。可以说，精美的画面对于提高游戏性主要起到了以下两个作用。

一是精致的画面能够更好地展现出游戏的情节。电子游戏从诞生开始就与视觉是紧密相连的，不管是RPG还是ACT，不管是FC还是PS，讲述剧情的时候或多或少都会用到画面语言。对于电子游戏玩家来说也喜欢通过画面了解剧情，因为画面更直接，更容易与玩家产生交互，更容易达到制作者的目的。画面技术的发展加强了游戏制作者在制作剧情时的能力，这种能力的加强使得制作者更容易把剧情所蕴含的内容表现给玩家。试想，没有高的画面技术就很难展现出宫殿的雄伟、城镇的繁华、森林的诡秘、太空的浩瀚……这些游戏情节的多发地如果没有好的画面技术支持是很难给玩家感觉的，虽然情节可以继续，但浪漫的情节、紧张的情节、恐怖的情节在失去了精致画面技术所带来的

环境气氛的烘托会显得淡而无味。另外，现在的画面技术足以精细到描绘出人物表情的细小变化和一些小动作，这些对于表现人物内心活动有很大的帮助，深刻描写出人物内心活动对于剧情也可以更细致化，这都是以往时代的游戏无法比拟的。

二是精致的画面能够增加游戏对玩家的融入感。大家玩游戏的目的是为了得到乐趣，我们看一部好电影时常常喜欢说"深深地被情节所吸引"，这里的吸引就是我要说的融入感。如何才能使玩家融入有很多办法，通过画面去达到目的也是其中之一。我们都喜欢美丽的大自然，喜欢行船在幽深的峡谷，漫步在松软的沙滩，行走在柔美的小道，奔驰在广阔的草原，探索在神秘的海底……这一切在游戏里面也可以通过先进画面技术的实现，置身于虚拟的自然之中，做自己想做的，探索自己未知的，寻求自己所求的，这些是什么？这就是融入感，这也是游戏性，没有好的画面这些都是不会是实现的。我在一次玩《勇者斗恶龙Ⅷ》的时候无意中把视角调到了天上，满天的繁星和广阔的草原，无比惬意，以至于停下了游戏，光就是看着天空。虽然《勇者斗恶龙Ⅷ》不是鼓吹画面的游戏，但是精致的画面确实让我心灵在这一瞬间被触动了。"《极品飞车》系列"是游戏玩家所称道的游戏，动感十足是吸引玩家的手段，甩尾、超车等等环节做得相当的好，这个系列在细节的处理上也很强，比如雨滴在车窗上的



雨花，车窗刮留下的痕迹等等，这些都是吸引玩家的要素，能使玩家全身心投入的东西。那么这也是得益于精细的画面。若《极品飞车》没有这样的画面，我们再把这个假设弄得极端一些，在FC时代，那么各位可以想一想是个什么情况，虽然那个时代也有优秀的赛车游戏，但是给我们的视觉冲击明显不如现在。也许《生化危机》诞生于PS时代也正是因为这样的原因。

画面的进步确实可以提高游戏性，画面因素也是游戏性的一个方面，但是不能单方面的看这个问题。有了精美的画面不一定就可以提高游戏性，只追求画面不顾游戏的其他内容显然是做不出好游戏的。前面说过，游戏性本来就是一个包含了很多的一个整体，里面的每个元素都是联系的，抽掉哪一个单独来做都是不行的。所以我们评价游戏的好坏时不要单看画面是否好，要注意画面的优美是否与游戏主题对应，是否与游戏的情节配合，是否能够反映出游戏的内涵，这才是我们评价游戏画面的准则。索尼、SE的游戏在华丽的画面下包含的是对游戏的深刻理解，而老任的游戏如果拥有精致的画面才会更为绚丽夺目。

画面本来就是游戏性的一部分，只是我们在无休止的争论中忘记了这一点而已。





漫天游戏谁欲狂

大大小小的游戏盛宴，铺天盖地的游戏广告，眼花缭乱的游戏主机……在这个信息化现代化的时代，游戏已经发生了翻天覆地的变化。从最初的简单的乐趣，到现在的冗长剧情、厚重世界观、商业气息浓重的作品中身为玩家的我们已经疲惫了。真正在享受游戏乐趣的玩家正逐步减少，因此才造成前几年的游戏市场萎缩，游戏厂商们的勒紧腰带过日子。正当正襟危坐的游戏商发觉世态炎凉准备反扑之时，市场的格局发生了很大的变化，而厂商所坚持的路线也出现了明显的分歧——支持传统路线的SONY、与SONY瓜分市场的微软和正沉浸在异质特色路线中的任天堂。

可以毫不夸张地说救活游戏市场的人是任天堂，事实证明了其战略方针的正确性，因此任社也尝到了创新的甜头。其开辟的新道路将会使其在激烈的商业斗争中尽显优势，当然已经学会居安思危的任社也并不会就此止步不前，当年任社不思进取吃老本的事件也将成为历史，然而业界的暴风骤雨带给我们玩家的是什么？是大作公布时的欢呼雀跃？是新作公开时的满怀期待？还是为某些公司的不厚道而愤愤不平？

文 多蒙卡休



一时间我觉得一个身世于次世代的玩家真的是一件累人的差事，作为深度痴迷的玩家更是不甚容易啊。如今那么多的主机，那么多的游戏，要款款玩过来，款款完美通关着实不是一般人的精力所能承受的，即使只玩大作也显得力不从心。相信每个玩家或多或少都有如此经历，当拥有一台主机之时尚且还能应付，但是有时大作的连发还是令人自顾不暇。例如自己当初买PS2之时至少能把感兴趣的新作草草通关，然而经过高三那一整年的闲置，角落里堆起的游戏碟令人几乎没有去玩的欲望，本打算在高考之后彻底解决掉其中一部分，结果是在那3个月里零散地玩了几款，更多的时间却在关注游戏界的动态。我想一天到晚窝在levelup.cn论坛上的网虫应该都有相同的感觉吧，很多人都从游戏玩家转职成了游戏的旁观者，拿起手头的游戏也只是暂时打发心中的烦闷，仅此而已。越是想做到面面俱到越是感到力不从心，大家只要自己算一下欠下的"游戏债"或"动漫债"就知道了，哪有时间把落下的ACG都补完啊！怀念当初单纯的游戏时代的怀旧之风便由此而起，一时间论坛充斥着老玩家们的感慨。说白了其实就是因为游戏过多造成的不知所措。

想要做到一个都不落，高兴的只有厂商，烦恼的总是玩家。玩家是时候重新审视游戏了，市场的格局可能已经不允许全职玩家的存在，而我们要做的就是从不能自拔中解脱，寻求自己真正需要的游戏，甚至离开游戏一段时间，之后再次踏入天地的时候相信能有意外的收获，做到玩家和厂商之间双赢，从而能再一次毫无顾及地去享受游戏给我们带来的乐趣。

从庞大数量的游戏中挣脱出来吧，这才是玩家的正道。

栏目主持 纱迦 & 玛娜

读编往来

读编往来通信地址
兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email：ucg@ucg.com.cn

UCG的全体小编们欢迎您到读编往来作客



★延期，又见延期！自从《宿命传说》的PS2复刻版公布以来，全编辑部所有的“传说迷”都关注不已。全系列攻略制作人邪魔天使更是早已开始养精蓄锐，准备为读者们通宵奋战献上最好的攻略。但没想到Namco居然宣布游戏要延期！现在只能把攻略移到下一期了。

★光棍节刚刚过去，经历了这场每年一次的劫难，本期的读者来信中讨论最多的除了次世代，自然还是单身汉……虽然我们特意为大家打造了“不实用只能看追MM完全攻略”，希望大家能够在日渐清冷下来的季节找到自己的暖炉，但是从这期的回函来看，显然各位读者在行动之前已经先被攻略所打败了。其中一位读者来信声称“看完了‘一点都不实用攻略’之后，我觉得天下所有的MM都不值得相信了”……

★为了尽快让大家领略Wii的魅力，这期我们特意加快了出刊的速度。和PS3比起来，Wii目前的形势要好一些，而首发的游戏也足够多，所以我们报道起来也更加得心应手。不过由于提前出刊，导致PSP大作《圣女贞德》的攻略跳票，还请各位读者见谅。

PlayStation 3台900美元！

疯狂民众在网上以900美元抢购到PlayStation 3台！这位显然急着将eBay拍卖品标回家的人，连标题都没看清楚就按下按钮，以900美元的价格标下了他／她心目中值回票价的“PlayStation 3”。问题是，这位可怜的人没发觉人家写的是“PlayStation 3台”，而且还不附送任何游戏及其手柄。我们相信这种事应该是可以退货，或至少有反应渠道的。但倘若没有的话……往好处想吧，至少它是免费寄回家的。

这也太狠了。

我看过那个网页，那个介绍里面写“you have chance to get PlayStation, 3 in first time”。大概是这样，可能他没看到那个逗号。

还好他买下的不是“Xbox 360台”！

英语没过六级的人飘过……

编辑部近期流行游戏

最用情长久游戏

《怪物猎人P》(5人)

火龙一族，爱你爱到骨髓里！

——正在收集“火龙之骨髓”打造“伊夫里特之刃”的D・S

最动机不纯游戏

《战国无双2 帝国》(3人)

下一作的卖点定然是结婚系统啊啊啊啊啊啊！

——研究本作婚姻系统失败的纱迦

磨练意志・挑战极限游戏

《LUMINES II》(2人)

一分钟100层，这个目标为什么离我这么遥远？

——看过一分钟173层达人录像后迷茫的胜负师

怀旧无敌游戏

PSP用《生化危机 导演剪辑版》(4人)

用PSP玩这游戏的滋味就是——真不是个滋味……

——沉浸在怀旧感动中的多边形

参与人数永远是秘密的游戏

《死或生极限沙滩排球2》(？？人)

我说围观的诸位，你们钢管舞看爽了吧？我在赌场可是亏了血本呀！

——屡赌屡输屡输屡赌的十六夜

这是一款完全没有女人味的游戏。

——ACE飞行员

读者万岁！

前日编辑部收到一封来自李冷轩MM的重量级来信，信中寄来了自己亲手绘制的画作数幅，其中两张光彩夺目的黄金圣斗士彩图初见之下分外耀眼，晃的大家一时之间居然睁不开眼来，另外三幅则是画在巨大的木板上，硕大几张剽悍壮男图魄力十足，特别是一张“八神梦蝶”更是让人回味悠久。

不过让人最为担心的，还是李MM的邮费问题。

这种材质……很难扫描啊，没办法用在“游风艺苑”里。

人家画得这么好，总得表扬一下吧？

那就放在“读者万岁”里吧！本角落专供展示读者们的各种得意之作，大到惊天动地的发明创造，小到一张精心制作的信纸，统统有份！

那……为什么要叫“读者万岁”？

因为——什么都矮，读者最高！



看到左下角的信纸了吗，这就是参照物，另外不知道为什么，这三个都是肌肉系……

动漫游工作室 邮购信息

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《钢之炼金术师 炫彩珍藏》，定价28元；《小畑 健珍藏画集 黑白之间》，定价38元；《樱姿烂漫 樱大战十年盛典》，定价28元；《舞HiME完全事典》，定价28元；《铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书》，定价24元；《模魂志》第1辑、第3辑，定价12元；《最终幻想 水晶旋律》，定价28元；《潜龙谍影 秘藏之书》，定价28元；《天籁传说》，定价22元；《模魂志》第2辑，定价12元；《TONY珍藏绘本》，定价25元；《生化危机 十年典藏》，定价28元。

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)

邮政编码：730010

请在汇款单上写清自己所要购买的期号和数量，并以工整字迹提供自己的详细地址，最好能留下联系电话。若汇款后超过一个月未收到杂志，请及时用电话或Email与动漫游读者服务部联系。电话：0931-8663118，Email：acg@vip.163.com

特辑·诡异信件大追踪！



黑龙江 史智超：看到杂志上登出的那些写信强人们的信，我连再给你们写信的勇气都没有了，真的。因为我既没有绘画才能，又写不出一手好字，你们不会是故意拿这些图片来恐吓我们这些写平庸信的人吧？

广东 张龙林：读编中那些以画代笔的读者实在令人敬佩，但小编们不要忘记我们这些不会画画的默默无闻的读者啊！其实多数信纸上也有画，你们就幻想一下那些是我们画的吧！

实话说之所以你们会产生这种危险的错觉，那是因为还没有看到比“平庸信”还可怕的“惊世骇俗信”，相信我，在看完下面的这些信之后，你会发现所谓的“平庸信”其实是如此美好……

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：

《掌机王SP》第12辑、第14～17辑、《掌机王SP》第22～27辑、《掌机王SP》第31辑，以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～43辑、第46辑、第52辑、第53辑，定价8.8元；《口袋妖怪 十年特辑》，定价25元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-4867606。Email：pgking@263.net。



最偷工减料、最没有创意、最常见的就是这种菜单信，从肯德基麦当劳到各种连锁快餐店应有尽有，只要是背后有空白的菜单都有可能成为可怕的作案道具。但同时，它也是最可怕、最有诱惑力、最让人崩溃的信，特别是众人腹中空无一物，吃饭时间将到未到的时候……菜单信的进化历程十分复杂，在这条进化之道上衍生出了众多分支，像是残旧的PS游戏封皮信、印坏了的书皮信、挂面包装纸(压平)信，以及学校发的通知信，商场减价单信等等，款式多变，花样繁多。

其实海报信这种常见的东西完全可以直接归于上一类而不值得特意提出来说，但是问题在于读者们往往会很勤快节俭有条理地把一张大海报裁减成几份小海报之后使用背面写信，偶尔翻到正面时，看到裁减出来的半个眼睛就会激起一阵“好想把它们拼起来看看到底是什么”的欲望。当然，所谓的海报信最让人崩溃的地方其实在于：收到的大多数海报都是UCG送出的……我说你们能不能敬业一点，哪怕稍微换个其他海报也行啊。





血书虽然我们是没收到，但是用毛笔沾了鲜红的红墨水大笔一挥“我要中奖”的信倒是有的，通常收到这样的信我会想把它卷一卷揣到口袋里然后去买彩票。



最大惊小怪读者

柳州 佚名：前几天我在写信的时候，不记得“讹”怎么写了，于是翻了翻字典，这不翻不要紧，一翻吓一跳。因为在讹字上方还有个屙字，其解释为：排泄大小便：～屎。汉字中居然会有这个字，我以前都以为它只是柳州(或其他地方)的方言而已，没想到……中国汉字，博大精深，只有想不到，没有写不出，不过这个话题好像有点恶心和无聊，但千万不要将我评为最恶心或最无聊的读者，也不要评我为最有自知之明的读者，更不要评我为最深谋远虑的读者，我这顶多就是生活的有心人罢了。

大量读者：在165期中的《单身启示录》特别企划里，第一幅插画源自哪里啊？(就是无数泳装美女拥着一位衰哥的那幅。)

此图是川元利浩早期作品《黄金男孩》。据十六夜说，这是一部描述大学生四处学艺、寻找自我价值的健康向动画。

★★★★★★★★★★★★★★

FireAttack：顺便提个问题：在游戏原名里面写的日文汉字通常并非原文，而是被简体化过的日文汉字，这种现象在杂志上很常见。我想问的是既然是原名了，何必要有这一步？

不是“通常”，是“必然”。普通的印刷厂是不能印刷日文汉字的，日文汉字在印成书后会变成乱码或消失。其实不光是日文汉字，就连简体汉字中一些不常用的字和符号，在印刷时也统统会出现问题。至于“邪魔院”等栏目中出现的日文汉字，那是经过特殊处理的，做起来相当麻烦。比如大家经常看到的格斗游戏出招表，里面的斜箭头全是小编们手动校准方向后——放到对应位置的，故工作量要高出好几倍。

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第117期、总第126期、总第128～129期、总第147期、总第150～161期、总第164～167期，定价：9.8元。总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期、总第162·163期，定价19.6元。

邮购地址： 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社

邮政编码： 730000

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

★★★★★★★★★★★★★★

安徽蚌埠 钟寅：UCG杂志社的众小编们，在下是贵刊的忠实铁丝，在这里有个建议想提，请看我的推导：

∵收藏存放杂志于书架只能看见杂志侧面，

又∵经常买一些比较老的游戏，并时常从老的杂志中搜寻攻略(个人觉得杂志成为收藏后最有价值的部分就在于攻略)，

∴建议在杂志的侧面添加攻略索引以便于查找。

最后祝贵杂志越办越好，我会一如继往地支持！

感谢你的精彩论证。其实今年已经有一些读者这么建议了，再加上改改书脊也只是举手之劳，那么就从2007年1月A开始着手实施吧！

★★★★★★★★★★★★★★

马源：追求MM那篇绝赞！就连我们班上从不碰游戏的“无所事事无聊单身男子三人组”都把它当做圣经研究了几遍。他们得出的结论是“先斩后奏”最实用。看来要是出了什么事，各位小编还得到局子里面坐坐啊。

放心好了，就算小编们因制作有害信息而锒铛入狱，您也脱不了这散播宣传有害信息之罪。您尽管大义灭亲好了！

★★★★★★★★★★★★★★

广东 刘小艳：有一次秋游，我忘了带UCG，使在车上流下了我的第一滴游戏泪，猛拉着我好友的袖子喊：“啊！我忘了带UCG，这次我一定闷死了，天啊……”被旁边的人看见了，一直目不转睛地盯着我，而我就继续仰天长啸，嘿！你们可别认为我有精神病哦！难道你们不理解我的感受？

看到你对UCG的深厚情谊真是让我们都为之深深感动，但是从理性上来说我觉得一定要劝劝你，不过是一本UCG没带而已，怎么能因此影响自己秋游的心情呢，找个书店再去随随便便买它个十几二十本就好了嘛—_—

另外，你的感受我其实真的不太理解……(瞟向身后的一堆杂志)

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：

《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏·人》第19～20辑，定价14元；《游戏光环系列DVD》第1、3、4、5辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第9～11辑、第14～19辑，定价12元。第20～21辑，定价8.8元。《PS2专辑》第4辑，定价24元。

邮购地址： 兰州市邮政局东岗99号信箱 《游戏·人》读者服务部(收)

邮政编码： 730020

请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时通过电话或Email方式与杂志社联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

E字特搜队

★次世代大战风起云涌，欲知谁能成为最后赢家，请访问http://nexgenwars.com/。该网址在线随时更新三大次世代主机全球总销量数据，专供各位FAN BOY网上论战时引用论据。不过该站并非什么权威统计机构，其数据来源也完全不明，大家当消遣看着玩玩吧！

★"《传说》系列"的主题歌向来都是备受关注的。PSP游戏《世界传说 光明神话》即将推出，其主题歌是由植村花菜演唱的《光与影》(光と影)。现在登录植村花菜官网http://www.kingrecords.co.jp/uemurakana/，便可以抢先试听这首曲子。12月21日，《光与影》之声必将响彻世界！

★PSP上风格独特的益智动作游戏《思考 紧急出口》虽然十分有趣，但为数有限的关卡想必没有让玩家们好好过一把"逃脱瘾"。本次TAITO将要推出由学生所制作的原创关卡供玩家下载游玩，自制关卡由TAITO与娱乐媒体学院、电脑综合学园HAL、综合学园Human Academy、数位好莱坞、Vantan电脑游戏学院等5家日本游戏制作专门学校合作，从11月24日起提供下载，预定将要推出180关，之后每周五都会有新关卡放出，各位意犹未尽的玩家这回可以好好体验一回原创关卡的魅力了。

猛拍一砖

jet：看了第164期的特稿，有句话不吐不快。文章中开头部分有一句"巴赫是一个极具天赋的运动员，在北加州大学时，他是校内相当出名的网球高手。那时他所住的宿舍就在篮球巨星迈克尔·乔丹的楼上"。我看的时候就纳闷了，乔丹是北卡罗莱纳大学毕业的，这个常识喜欢乔丹的人都懂，什么时候转到北加州大学去了？

我马上上网查证！罗比·巴赫确是毕业于北卡大而不是北加州大学，前面文章里也说过他搬到了北卡罗莱纳州。造成这个小错误的原因，我想大概是这样的：北卡大(North Carolina)和北加大(North California)的单词比较相似，应该是小编们翻译时看错了。

肇事者

NDS，就是比PSP好用！

天津 赵玉婉：下了晚自习，手里揣着UCG，我走在回家的路上，突然窜出两个蒙面人(好像是《天诛》里的)，他们掏出AK47指着我说："别动！把钱交出来！"我说我只带了10元钱，本来想给他们的，结果掏来掏去只掏出了9块8！我想肯定是报刊亭少找我两毛(这什么逻辑……)，这时他们盯上了我手中的UCG，说："把你手上的东西交出来！"我想给什么都可以，就是不准碰我的UCG！情急之下，我从左口袋掏出一台PSP，照着一名蒙面人的脑袋狠狠一拍，他立即就晕倒了，另一名蒙面人冲上来，我从右口袋掏出NDS，又是一击，结果他护住了，于是我把NDS翻了个，再来一击，蒙面人招架不住，晕倒前说："这，这玩意怎么能砸两下？"我得意一笑："这是NDS，双屏幕的！"然后我就笑醒了……



我发现现在的读者真是越来越英勇无畏了，一边做梦一边还能临危不惧的给NDS策划构思广告……

我的PS3初见记

作者：许擎

下午专门向公司BOSS请了假去看PS3到货没有，平常一脸严肃的BOSS竟然允许了！^_^还没步入游戏店的门口，就听到里面已经人声鼎沸了，偶一阵激动，快步飞入。在"门口已经围了里三层外三层的人，我费尽吃奶的力气挤到了个前面的位置。看到游戏画面的一瞬间，偶的脑子一片空白，四肢石化，无法呼吸。这……这……这真的只是游戏吗？画面实在是太太太逼真太清晰了！游戏演示的是《山脊赛车7》，PS3的首发游戏之一。显示设备则是SHARP的46英寸1080p液晶电视。好马配好鞍，PS3配HDMI的效果真的是只能用震撼和窒息来形容了。没有亲眼见到的人是想象不到画面的清晰程度的。呆呆地望着画面十分钟，口水流了满地，才猛然想起这次来的目的是看PS3主机的，连忙把目光下移，一台泛着神秘黑色光芒的匣子静静得躺在玻璃柜里，玻璃柜还上了锁。-_-这……这就是传说中上帝创造的PS3？！虽然早在各路媒体上见过PS3全貌，而且还是多角度近距离大细节观察。但是见到实物还是让我异常激动。我的心已经提到了嗓子眼，仿佛它也要破喉而出一睹PS3的芳容。



展示的这一台是60GB版的，老板在一旁上帝般得巡视着在场瞻仰PS3的众玩家，仿佛我们是苦难众生，而他则是救苦救难的耶稣救世主。"哈哈，没有我，你们见不着PS3吧。"我仿佛听到了老板心里的得意。我小心翼翼如履薄冰草木皆兵地问BOSS："老……老板，这……这个……要几个钱？"老板轻描淡写："也不贵，不到9000。"我#￥%×※！◎果然是天下乌鸦一般黑，世间商人一样奸，乱世出英雄，盛世多奸商。嗟叹之余，遂把目光投向身旁试玩的一个暗疮男，他貌似老板的亲戚，一脸的洋洋得意，满脸的豆豆每一颗都无不在向在场的玩家炫耀着：嘿嘿，你们没得玩吧。别嫉妒老子哦。试玩男虽其貌不扬，车倒开得有模有样，数次漂亮的甩尾赢得场内阵阵叫好声。现在我已经完全沉醉在这天使般的画面里了……直到我姐姐逛完街回来把我拽走方从天上掉下来……一步三回头地离开了试玩场地……

下期预告

《游戏机实用技术》2007年1月B

年末最强游戏风暴袭来！



宿命传说
如龙2
召唤之夜4
机动战士高达
联合对扎夫特 II PLUS

迷你DVD收录
编辑部Wii全接触视频

我们编辑部里有一个共同的口号——努力工作，拼命玩！

小编寄语



○近日遭到了一次严重的打击，抱着本书的那个刺猬头在格式化我心爱的PSP的记忆棒时居然没有帮我把记录备份……真是"晴天"霹雳，炸得我体无完肤——卅。

○看玩Wii的人比玩Wii的人更乐在其中。嗯，如果录下自己玩Wii时的视频，回头自己看的时候也一定会乐得找不到北吧。友情提示：玩Wii时请确保方圆2米之内没有任何物体，以免误伤人畜。

○编辑部拿到《DOAX2》的盘后居然没有发生众编围观的壮观景象，大大出乎意料。百思不得其解之时猛然想起近期编辑部购入X360的人数猛增，嗯嗯，我明白了……

○《圣女贞德》正如期待的一样出色，Level-5越来越成熟了，对《白骑士物语》的期待度大增。



※ 12月21日的《伤城》、12月23日的《满城尽带黄金甲》、1月份的《多罗罗》，还有冬季日剧《东京铁塔》和《华丽一族》，这个冬天的东西实在太丰富了……不过么，其实因为我是看了《夜宴》十分失望后才打算看《满城尽带黄金甲》的……这真是一种诡异的心态。

※ "那时候，应该怎么称呼我们之间关系呢？称为恋情，你一定会生气吧！可是，若称之为爱，我们又显得太不成熟了……"羽村隆夫最初见到二宫兰的时候，他只是一个苟安于世的平凡人，是那个奇怪的女孩走入了他生活，改变了他的一生，陪他度过了最艰难的时刻。在1993年版的《高校教师》中，我一直觉得二宫对羽村的爱是不可理喻的，但就是这种爱，拯救了羽村，也拯救了兰自己……可是那样的爱，对于任何人来讲，都是苦涩的。



◀木村拓哉、长谷川京子、仲村亨、稻森泉、柳叶敏郎……《华丽一族》的阵容真豪华啊！





◆在《战争机器》等力作的感召下，终于购入了X360。其实现在自己在家玩游戏的时间是相当相当少了，买回来放在家里可能也会和PS2一样绝大部分时间处于待机状态，不过，只要一想到在家随时就可以上Xbox LIVE对战（最近又增加了《失落的星球》的网络对战测试版），就觉得很爽。现在补上自己的GAME TAG，ADSL，欢迎交流。

◆对《墨攻》里刘天王的造型很满意，而且一直都比较喜欢刘天王的戏，所以打算截稿了就去看看。至于《满城尽带黄金甲》，还得再考虑考虑。

◆看了《无间道风云》，几乎可以确定两点：一是这部电影不会有机会在国内上映；二是原始版本果然更适合亚洲人的口味，毕竟《无间道》是针对华语市场量身打造的，再加上《无间道风云》在剧情上已没有悬念，纯欣赏表演并不是我等电影初级爱好者的兴趣。



★Wii的理念很好，但动作感应精度还不够高，比如说《Wii Sports》的拳击游戏，很多动作都无法实现，动作感应距离浑然一体的真正体感操作还有一定距离，玩久了也挺无聊的。这样一部主机新鲜感十足是肯定的，这也是之前Wii的各种试玩会场场爆满的主要原因，但要想始终维持人们的新鲜感，任天堂还有很长的路要走。

★玩了PSP版《永恒传说》的欧版，对于游戏中的英语配音实在是寒哪，居然能够做到各种情绪的台词都用同样的语调以均匀的速度念出来……还是继续期待《潜龙谍影：掌上行动》吧！

★感恩节收到了一条意想不到的短信，很感慨。时间过得好快，一眨眼又过了一年，不过想想过去又觉得好遥远……





Ⅰ最近的"红心鸭蛋事件"把全国人民闹腾得够呛，却有专家跳出来说"只有每天吃1200个红心蛋才会致癌"，这后门出气哪有人信啊？看来所谓的专家也出现诚信危机了，"信你不如信自己！"

Ⅱ你知道吗？国内几家大银行在宣传单里写着的是"按天计算利息"，但实际上大月的31号是不计息的，也就是每年按360天计息，存款存满一年就会少5天利息。看来这"知情权"三个字也是说说容易。

Ⅲ胜娘口误，把"三分长相七分妆"说成了"三分打扮七分装"，听上去倒也说得通。通常情况下，会装和会化妆相比成本更低，见效也更快。

Ⅳ玩《LUMINES Ⅱ》玩得正起劲，突然十字键失灵，拿去游戏店修理，发现十字键竟裂成两半。最近每天坚持锻炼果真立竿见影。

Ⅴ前两天去家电卖场转悠，把杂志上刊登的高清电视知识现学现卖，身边的几个顾客和店员都被侃晕了，呵呵！有兴趣的朋友可以试试。



▲由于本期制作Wii特辑需要截图的关系，不得不在17寸的显示器前面挥舞Wii手柄，周围没有人围观是因为怕被我误伤……

□一不留神居然做到2007年1A的杂志了？！这意味着又一年的杂志工作完成了，新的一年已经开始了。虽然离现实中的新年还有不少时日，但这已经足以让人感叹时间的飞逝了！

△上次杂志的《战争机器》攻略犯了个超低级的错误，虽然在本期小卖部中做出了弥补，但是仍觉得羞愧难当，这是自我来到UCG编辑部以来最愚蠢的过失，在此特地向各位读者老爷再次表示道歉！还希望您以后能继续我的工作，继续支持UCG！



○Wii是属于概念超前，但是画面止步不前；PS3和X360是属于画面超前，操作止步不前。相信一定会有一天这两者会得到很好的融合并找到一个平衡点，相信那个时候应该是游戏真正的突破吧！

×有关桌面的清理工作没有任何进展，乱堆乱放的现象依然在延续，到底什么时候才会下狠心去整理一下呢？



费尽苦心终于找到了sopor aeternus（永恒沉睡）99年双碟专辑《死情人的萨拉班舞》，很难发现第一次听到就知道"就是他了"的乐队，L'acrimosa的《satura》算是最早的震撼，sopor aeternus的《On Satur(n)days we used to sleep》又是一次，两支都是来自德国的哥特乐队，被人评价为"德国哥特的两个极端"。虽然其充满神秘的变性人主唱已经远远超出了"话题人物"的范畴，但是这些八卦的魅力与sopor aeternus的音乐魅力仍远远不能相提并论。



看来这种低迷委婉的音调对我的吸引力始终如此强大且不可抗拒—_,—……



★11月次世代游戏出尽了风头，接下来就轮到PS2上的游戏了。《召唤之夜4》、《荒野兵器5》、《如龙2》、《圣剑传说4》、《机战OGS》……你们就快来吧！

☆发现很多时候我们对次世代的感兴趣其实只是一种愿景：如果在XXX上推出XXX的续作，如果用XXX的引擎来制作XXX，如果……其实很多时候，第一眼看到时的心情要比第一次玩得时的心情还要激动，从这个层面来说现在编辑部内最幸福的人应该是十六夜，因为他喜欢的游戏已经有N款推出了次世代版。

★要想多人同时体验Wii，就一定要一个够大的房间，不然最后的结果肯定是真人快打。目前编辑部玩得最HIGH的就是以雨滴为代表的一票女生，吓得坐在她旁边办公的胜负师都要申请工伤保险了。不过看着几位女生玩《双超执刀》真的很有意思：一人冷静地命令："钳子……手术刀……激光……"另外一人就忙不迭地调出指定工具。你别说，还真有点动手术的感觉。



▲11月新番《蒼光のストレイン》不错，不枉本人从3个月前便开始期待，个人对这种强气女主角总是没有抵抗力。

☆年末还真是用钱的时候。从新作发售表来看，12月和1月的形势和11月比起来是有过之而无不及。其实除了钱外，还有一样东西是我们最缺乏的，那就是时间！年底这么多好游戏，真想请上三个月假在家里玩啊……



☆最近帮忙小白龙拷贝PSP软件时，由于其中某文件无法删除，最后只好采取了格式化的方法……30分钟后，就在我们为做好完全准备并把所有需要备份的文件拷贝到电脑而感到庆幸时，小白龙恍然大悟地告诉我SAVEDATA的文件夹被遗漏了，两人当场石化T_T

★《世界传说》的限定版又是对FANS一击必杀的强力武器，从包装到附送的特制保护套绝对是收藏的珍品，不过主机的深蓝色却总让人觉得不太习惯，不知道能不能单独购买附赠品呢？（我承认这个想法的确很找抽-_-b）

☆突然发现从今年年底到明年年初会有大量的SLG游戏发售，《召唤之夜4》、《艾尔梵迪亚物语》、《龙影丹》都拥有上乘的游戏品质，要想把每个游戏都通关看来又会谋杀掉不知多少时间，不过慢慢品味此类游戏才是晴天最崇尚的游戏方式，不知道喜欢SLG游戏的读者是不是也这样想呢？



Wii的个人使用感受——

画面：我只能说，Nintendo敢在今天推出一台这种机能的家用机，它的软件的"游戏性"一定非常、非常、非常、非常好，好得不得了，找不到语言来形容。

操作：用普通手柄点击确定，只需要0.5秒，用那个Wii控制器点击确定，要5秒才能对准位置。游戏菜单、选道具等等就更不用说了。我在想，动作游戏怎么玩？这时别人告诉我——你离电视太近了，最佳距离是2.5～3米，这样控制器操作光标移动刚好合适。可问题是——第一，离开电视2.5～3米，我就看不见画面显示的内容了，当然我是世界上为数不多的近视患者，Nintendo不考虑罕见病患者的游戏体验无可厚非；第二，我哪里有2.5～3米的空间可以用来玩游戏？想来咱是世界上为数不多的买不起房子的人，Nintendo不考虑贫民的游戏体验无可厚非。但俺是个要强的人，从今天开始，俺要好好工作，天天吃豆包，努力攒钱，买一个大电视，配一副好眼镜，然后呢，再租个宽敞的房子吧。谁叫Wii的游戏那么好玩呢。

游戏：《塞尔达》名副其实，很有味道。新操作方式感觉非常新鲜，但玩时间长了感觉还是不如普通手柄那样随意，因为你总要注意手的位置和姿势——当然，这也是Nintendo在善意地提醒我们：不要长时间游戏，那样对身体不利！

p.s. 有人说：大家对游戏的认识只停留在画面上，太肤浅。进而又产生了一种新的观点，现在一提到某台主机/某个游戏画面好，就有人唱反调："画面好没啥了不起的"。这些人大概认为，随便什么人学两年小学美术就能做出漂亮的画面，美工的和图形设计师的工作就是每天吃闲饭喝饮料，显示芯片制造商只是在机械地堆积晶体管，而最终屏幕上那些精彩绝伦的场面，那些激动人心的色彩，都是计算机自动生成的，根本不需要人类干预。



★《圆明园》是部好片子，从开始时的气势恢宏到最后的凄凉景象实在是令人感慨万千。不过，我还是觉得导演应该把国人后来对圆明园做的事情加上去，毕竟这不是故事片，而是一部标准的纪录片。

◆在几经思索后终于在家乡签下卖身契了，为期十年的悲惨房奴生涯正式开始……

■"其实女人的需要很简单，可是当她需要你的时候，你不在身边，那人家凭什么死守你一个人？"

嗯，同学，你说的对。

由于近期来信提问众多，故在这里客串一下"问题小卖部"主持。

〓Q(上海 周华)：封面你们用的是官方海报，还是小编自己利用电脑将游戏画面截取下来的？/A：什么时候游戏截图(640*480)的能进化到用来做杂志封面(3300*2500)的话，估计我……是等不到了。

〓Q(天津 杜楚仪)：对了，D·S之所以起这个名字不会是因为喜欢NDS吧？(我猜对了么？)/A：对了，坂口博信之所以起《最终幻想》这个名字不会是因为喜欢周杰伦的《范特西(fantasy)》吧？(我猜对了么？)



〓Q(广州 安然)：晴天的牙齿为什么是蓝色的？/A：这就是传说中的蓝牙！(现已修改)

〓Q(北京 辛航)：新年许愿：但愿来年能买到好多便宜的过期杂志，最好能以10元/本的价格买来《游戏机实用技术》合刊！谢谢啦！/A：……简而言之，您是在许愿让我们破产甩卖是吧？

〓Q(丹阳 朱鸿鹏)：尊敬的各位小编：根据你们的经验判断，现在建立一个正版软件共享网站是否具有可行性？如果有的话，请给予建议和你认为会面临的困难。静候回函。/A：建议倒没有，而惟一的问题则是：从你建站的第一天开始，上面的软件就是盗版了……

〓欲浏览更多内容请登录levelup.cn博客空间"D·S的秘密舞台"(http://blog.levelup.cn/members/squall_lh/)，D·S随时恭候着为您"答疑解惑"。

◆如果说我面对PS3是很平静的话，那么对Wii则是毫无感觉的，首发这么多游戏中惟一一个吸引我只有《塞尔达》，而真正让我要买这主机的惟一理由只有一个——只有在任天堂的主机上才能玩到《火纹》。如果要买Wii，那我第一时间要买的周边就是传统手柄，游戏嘛，只有自己觉得好的才是好的。当然，Wii肯定是要购入的，因为我有主机收集癖。(^_^)





◆《豪斯医生》第三季渐入佳境，Willson啊，你简直就是圣母般的存在！(T_T)

◆最近又体会到了众乐乐的乐趣，果然有的游戏人多才好玩，所以喜欢单机游戏的朋友不妨要约几个好友一起娱乐一下，能体会到不同的乐趣。



☆这几天编辑部所在城市终于有了些秋天的感觉，虽然已经赶不上其他地方季节的变换，不过晚上终于能够不开空调睡觉也是让人高兴的事情——最起码电费可以省下来了。

☆《山脊赛车7》、《使命召唤3》、《沙滩排球2》……这段时间十六夜被众多次世代游戏所包围，PS2的手柄已经有很长时间没碰了——哦不对，今天中午打了会儿《GGXX》，想想下期会有《如龙2》，看来对十六夜来说"次世代"暂时是过去了。

☆应该是出于对高达的爱吧，十六夜在众人不解以及惊愕的注视下将PS3的《高达》打完了，2周目完成了。说实话，那游戏玩到最后跳帧跳到眼睛疼，但依然坚信自己有使之圆满的义务，毕竟做"死忠"并不是随便一说就可以的。

☆佛偈不是乱念的，就像"菩提本无树"，虽然已经到了"是人就会背"的境界，但真正参透的又有几个呢？



编辑部落 editor's blog

把编辑们的所见所闻
所思所想与大家分享

本期博客



Gouki

写在前面 FOREWORD

前几天和一个朋友聊天，他问我到底是买PS3、还是X360。

这个问题我也遇到过很多次了，我的回答也只有一个：“我什么游戏都可以玩到，所以，无所谓哪台主机，没有取舍。”

那个朋友不甘心，继续问我：“如果真的只能玩一台，你会选哪台？”

……

其实对于很多玩家来说，审时度势，然后下定决心去买一台主机，真的是一件很重要的事情，这就好像买股票一样，谁都愿意买前景看涨的股票，因为只有玩家才是次世代大战决定胜负的主角，而作为媒体来说，能够做的只是客观地报道，提供事实作为玩家购买主机时的参考——如果一个游戏杂志编辑整天忧心忡忡于买哪台主机，那就有点搞笑了。

不过，随着PS3与Wii的相继发售，次世代大战真正展开，许多的相关话题也就成为了现在业界以及玩家间的焦点，今天Gouki就借用“编辑博客”来与大家分享这些话题。

最近发表 LATEST TOPICS

剧情小说这东西
卡伦发表于2006.10B(总第161期)

Lost in Translation
多边形发表于2006.11AB(总第162+163期)

麻将游戏的前世今生
纱迦发表于2006.12A(总第164期)

健康游戏 享受健康生活
雨滴发表于2006.12B(总第165期)

游戏·心情味道
邪魔天使发表于2006.12C(总第166期)



▲《GT赛车HD》再度延期表明了游戏仅仅只是有HD是不够的。

关于次世代大战的思考

Gouki发表于2007.1A(总第167期)

高清≠次世代



▲对应1080p的PS3受到如此不公平待遇，到底是真FANS还是恶搞？

现在业界最流行的词汇之一是“HD”，Hign Definition，也就是我们常听到的“高清”。现如今，X360与PS3可支持的最大分辨率高达1080p，可谓是“纤毫毕现”。以至于现在的“画面比较论”的基础已经从“多边形数”演变成了“是否对应1080p”——没错，高标准严要求是好事儿，高清也的确是次世代主机的“标配”之一，但仅仅只是显示模式的升级，真的会让游戏的画面质量有本质的提升吗？

谈到这个问题，就不得不说说自己第一次亲眼看到《战争机器》时的想法——“原来X360可以达到这样水准的？”“如果明年这个时候的《MGS4》的画面达不到这个水准，那……”但我并不是被画面的清晰度所打动的，而是被游戏那细腻的贴图和宏大的场景所震撼，简而言之，三个字：表现力。我想说，要有多大的电视，才能够彻底体现1080p的威力呢？至少60寸？

——今年的TGS展上，世嘉展区1080p《VR战士5》的演示着实震撼了我早已审美疲劳的双眼，我几乎是贴着电视屏幕玩了一局；但扭过头来看到另一个不是用1080p演示的《VR战士5》，又有什么区别呢？莫非真的要去研究结城晶有几根眼睫毛吗？而对于绝大多数低中端电视来说，720p，1080i，更加仅仅只是一些会让你有某些“心理暗示”的数字而已。在我们已经可以忽略掉“每秒可以处理多少个多边形”的今天，“表现力”成为能够打动玩家的必备条件，毕竟，我们已经过了面对着满是马赛克的墙壁，心想“如果能够再清楚一点就好了”的年代了，而且也不会再追问“为什么这个NPC的手指头是连在一起的”，因为这些已经不再是问题。

随着时间的推移，我们发现能够让我们眼前一亮的游戏是越来越少了……是游戏的制作水平下降了吗？绝对不是。仅仅只是因为我们已经审美疲劳，需要一点新的刺激，而这，并不是仅仅只是“高清”两个字能够带得来的，能够为我们带来“新的感动”的，那才是次世代。



▶PS3价格太高，对国内玩家来说暂时是不切实际的幻想。

应该何时购入X360/PS3/Wii?



▲X360的大热宣告了Xbox的使命终结。

老实说，PS3的首发意料之中地没能给我们带来什么惊喜，虽然《抵抗 灭绝人类》正式版比起TGS试玩版来说稍有进步，但它的吸引力就我个人而言还不及《山脊赛车7》——这是纵向比较；而横向比较来看，我现在非常想丢下手中的一切工作去网战《战争机器》，或者是《使命召唤3》。自己在10月6日的个人博客《TGS感想的补完》[http://blog.levelup.cn/members/Gouki/archives/2006/9850.shtml]中写道“……不过正所谓此一时彼一时，X360首发时我们正专心致志地玩PS2，所以说PS3首发时我们全情投人到X360的游戏狂潮中，也很合理吧……”以往Xbox、NGC、X360发售时，SONY会在同期投放大量热门大作与之抗衡，并鲜有败绩；殊不知，这样的情景也在SONY的PS3上再现，在如今游戏市场的主战场——欧美地区，X360近期的强势表现令人刮目相看，而且就PS3首发的几款游戏素质而言，目前PS3不到1.5的主机平均配搭游戏数也说明了PS3首发游戏的表现的确不尽人意。

何时是购入X360的最佳时机？——就是现在。《战争机器》标志着X360游戏软件成熟期的到来，并且，不断完善的Xbox LIVE也会让你有非常尽兴的网上游戏体验。而如果你喜欢主视点射击游戏或是美式风格的动作射击游戏，X360更是你的第一选择——开枪时的手柄震动，是PS3现阶段无法做到的。

何时是购入PS3的最佳时机？——绝对不是现在，甚至不是明年3月份以前，因为我们目前还看不到太多有足够吸引力的游戏——《鬼泣4》甚至要等到明年第三或第四季度，而“发售日未定”的游戏更还有一大堆。在目前可以确定的游戏发售表中，我们暂时只看到了明年三月的《VR战士5》，但仅一个格斗游戏，终究吸引力有限；并且，价格因素也起着决定性的作用，等降价吧。

何时是购入WII的最佳时机？——想来想去，其实也是现在——准确地说是“WII的价格稳定后”。因为一是不贵，二是首发即有《塞尔达传说》这样级别的游戏，我想现在买它的人多半都是冲着这个去的。当然，这还有一个前提条件，那就是你得做好心理准备，准备下一个《塞尔达》会在200X年推出……



▶事实上自己一直都期待能这么来玩FPS游戏。

在快要结束这篇文章的时候，自己又听到一个很有趣的言论：“Xbox画面比PS2强，是因为Xbox比PS2晚出一年；X360比PS3强，也是因为X360比PS3早出一年！”仔细想想，这句看起来有些偏激欠妥的话其实还是有它的道理，毕竟时代不同了，“惟机能论”已经成为过去，能够确实发挥主机性能才是关键，篇幅所限，有机会再同大家探讨。

最新回复 LATEST COMMENTS

RE：关于次世代大战的思考
【2006-11-25 10:10:10 | By：多边形】
现在游戏机的发展走向两个极端：PS3和X360砸锅卖铁拼机能，Wii死皮赖脸谈游戏性，这两者之间不知道什么时候才会达到一个平衡点。

RE：关于次世代大战的思考
【2006-11-25 11:11:11 | By：泰坦】
感谢X360把我带入了动作射击游戏的世界，感谢《战争机器》这么好的游戏，同时期待12月的《蓝龙》，所以我买了X360，PS3现在实在太贵了，到游戏阵容合适的时候再买吧。

RE：关于次世代大战的思考
【2006-11-25 12:12:12 | By：纱迦】
当游戏的画面好到一定境界时，你就愿意去尝试一下，哪怕是一种你从未接触过的游戏类型。

流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯

自"解说门"事件之后，围绕在黄健翔身边的风波便再也没有停息过，而近期一封恶意中伤的举报信则成了他离开央视的导火索。流言的威力，有时竟然如此可怕，它能够残忍地在人最深的伤口处撒上一把盐，也会卑鄙地在人跌到悬崖边上摇摇欲坠时推上一把。生活中，每个人都可能会遇到来自各个方面的流言侵袭，如何应对，则是对每个人意志力的考验。像男人一样坦然地去面对这一切吧——高贵的品质永远不需要去解释。

Email: pop@ucg.com.cn

栏目主持：D·S

推荐流行.RAR 随心所欲烤面包

烤面包可能是许多朋友的日常早餐，但烤成各种图案的面包恐怕就不多见了吧？这台名为"Pop Art Toaster"的烤面包机可以按照自带的烤炉面板让您所心所欲地烤出自己想吃的面包图案。如果用这种面包机来讨好自己喜欢的MM，相信一定会事半功倍：比如早晨为她亲手烹饪几张上面印有"LUV U"或"桃心"的面包吐司，再配上一片生菜，一个西红柿片，最后加上一点点奶油——"爱之餐"来了！



售价：待定

推荐流行.RAR 艺术画生成器

你想成为一名画师吗？那么不妨来这个"艺术画生成器"站点看看吧。无需任何绘画基础或艺术天赋，您只需回答站点提出的一些简单问题，如"What color best represents you?"、"What is your emotional state right now?"之类，不久便会自动生成一幅图画。其风格有超现实主义、印象派、抽象派等不一而足，但写实派就不要指望了……虽然大部分情况下也许你自己都看不懂上面到底画了些什么，不过不用担心，看不懂就对了，这就是艺术。



售价：免费

链接地址：http://www.ry-guy.com/popUps/interactive/portraitMachine/

推荐流行.RAR 看不见的桌子



售价：235美元

哎，桌子去了哪里？恐怕第一眼看到此图的读者都会有此疑问吧。呵呵，这可不是什么PS的图片，而是出自丹麦某著名设计师之手的商业作品"Illusion"。它全部由手工制作，材料为透明及白色的PMMA丙烯酸，经过一番精心构造的特别设计后，便形成了这种"漂浮在空中"的效果。对这个产品感兴趣的你大可不必担心其实用度，这台小桌子还是蛮结实的。



■实际摆放效果图。

数码流行.PDF VAIO C系列



预计售价：1350美元

SONY官方网站日前宣布，将在近期发售一款全新的"VAIO C系列"笔记本电脑。该系列总共有五种颜色可供选择，这五种颜色分别为贝壳白、桃子红、春天绿、咖啡黑、城市灰，并以强烈的互补色作为对比，彰显不同个性。此外，从公布的图片中我们可以看出——流畅的线条、简约的设计、时尚轻便的外型和个性的风格是此款SONY VAIO C系列的设计主题。

SONY VAIO C系列具体配置目前还没公布，不过据官网透露，它将采用英特尔Core 2 Duo处理器，13.3英寸宽屏显示，SONY XBRITE-ECO节能技术屏幕，DVD±R Double Layer/DVD±RW/-RAM光驱，配备Memory Stick Duo，Memory Stick Pro和ExpressCard插槽和支持无线网络IEEE 802.11a/b/g标准等。



联想手机i807典藏版 12月完美呈现

联想手机 i807 数码流行.PDF

标配了蓝牙立体声耳机，让无线音乐变得多姿多彩。更随机附赠5种炫酷彩壳，天天都给你不一样的粉时尚生活。当然，I807的优良血统统统保留，130万象素拍照，配以高清晰屏幕，粉样年华立刻保留在手机中。创新的仿真键盘，让单手操作也粉轻松。

联想I807典藏版手机，就是要给你最大化的粉快乐感受。

蓝牙功能粉强劲

标配蓝牙立体声耳机，无线音乐也Hifi。同时支持蓝牙耳机通话、无线音乐传输。让世界粉自由。



外观粉有型

随机赠送5种炫酷彩壳，天天都给你不一样的粉时尚生活。背面设计堪比专业数码相机，让你去哪里都成为粉抢眼的明星！

摄像粉清晰，播放粉流畅

130万象素摄像头，配以高清晰屏幕，更支持全屏横屏播放和MPEG4功能，粉样年华立刻保留在手机中。

MP3粉动听

专业的声学设计，有着非同凡响的震撼音效。哪里都是你的音乐厅。

屏幕粉养眼

2.0'、176*220分辨率、26万色、TFT高清晰全屏手写触摸大屏幕，让你的眼睛粉享受！

虚拟键盘粉贴心

创新的仿真键盘设计，让你拥有更多的输入方式选择。单双手随你掌握，手写、键盘自由切换。让生活粉简单！

FM及FM外放粉好用

可自己收听最喜欢的频道，也可以与朋友共享最IN的节目；独乐乐虽然乐，众乐乐才会粉快乐！

360全方位

栏目主持 多边形

360°搜罗半月间次世代先锋最新动向
为您全方位了解X360 铺平畅通之路

次世代主机已经全面降临。X360作为第一个走进我们视野的次世代主机，如今她在各方面都显得越来越成熟。随着圣诞节的临近，相信越来越多的目光都会聚集到这台主机身上。《蓝龙》、《失落的星球》、《失落的奥德赛》等一批大作的降临为X360又增加沉甸甸的筹码，在一旁持币观望的你还能按捺多久呢？本栏目的开张也正是为了顺应广大读者的需要。我们将尽全力为您奉献上半月以来X360的方方面面情报。另外，本次公开了两位编辑个人Game TAG，希望能够在如火如荼的Xbox LIVE与各位读者一起奋战到底。

360大事记

MTV频道播出《质量效应》最新预告片



《质量效应》是一款来头不小的游戏，极具大作潜质。可能当你看到这个游戏时就会联想到《星球大战》。不错，因为本作正是来自获得极高评价的《星球大战：旧共和国武士》的加拿大开发商，著名的BioWare，所以我们可以看到《质量效应》庞大的游戏构架中依然包括人类、外星人、AI机器人等多个种族并存的世界。前不久MTV频道播出了《质量效应》最新预告片，该预告片中不但向我们展示了穿越浩瀚宇宙世界的壮阔，动人的Gameplay镜头令我们更加相信本作将成为又一款X360的超级大作。BioWare表示，《质量效应》将是BioWare史诗三部曲的首部作品。另外需要提醒读者注意的是，《质量效应》并不是一款第三人称的射击游戏，而是一款RPG。



■《战争机器》10天销量突破100万套大关，如今已经取代《光环2》成为Xbox LIVE游戏新霸主。

《光环3》联机测试版明春登陆Xbox LIVE

5年前的11月16日《光环》诞生了。在这个值得纪念的好日子里，微软和开发商Bungie正式宣布，X360版《光环3》的多人联机游戏测试版将于2007年春天正式发布。微软官方发言人表示：预定于明年春天登陆Xbox LIVE的这一公开联机测试版是X360版《光环3》多人联机部分的前瞻预演。届时无数对《光环3》翘首企盼的玩家将提前过把瘾。另外，Bungie还对外宣布，明年春天通过Xbox LIVE还将提供《光环2》最新网络对战地图，而且最新的地图只向X360用户开放。迄今为止《光环2》累计在线联机游戏人次已经突破了40亿大关，刷新了Xbox LIVE联机游戏人次的新记录。



▲《光环3》首批官方联机游戏画面，你觉得满意吗？

《蓝龙》两则重点消息



X360日本年末大戏《蓝龙》最近又爆出两则猛料。其一，在最新公布的官方影像中我们惊讶的发现游戏中的一位叫做トリッポ的NPC原型居然来自鸟山明大师自画像。当FANS看到这样的画面时简直要感动得流泪吧。其二，通过《蓝龙》的制作总负责人坂口博信的访谈，我们得知《蓝龙》将使用3张DVD盘，总游戏时间在40～50小时左右，而且会在游戏正式发售之后通过Xbox Live提供游戏相关内容的免费下载。另外坂口博信还出人意料地宣布《蓝龙》的续作已在计划之中，对应平台仍然是X360。

LIVE 更新特报

Xbox LIVE给X360带来了旺盛的生命力，这股力量不但使X360总是具备新鲜感，成熟的服务更成为主机获胜的关键因素。

游戏名	下载内容容量	收费情况
美服		
1 战地双雄(Army of Two)	预告片 53.37MB(720p)/10.37MB(480p)	免费
EA力推的双主角动作巨作，也是针对次世代推出的第一款原创游戏。想体验二个人摧毁一艘航空母舰的刺激吗，先去下个预告解解馋吧，因为游戏的发售日是2007年预定。		
2 使命召唤3(Call of Duty3)	预告片 61.54MB	免费
游戏已经发售，没有购入的玩家看完这段视频赶快去买吧。		
3 汽车总动员(Cars)	试玩Demo 453.17MB	免费
4 大学篮球 2K7(Collage Hoops 2K7)	预告片 41.68MB	免费
"《大学篮球》系列"秉承了2K篮球系列手感优良、真实至上的传统，在篮球迷中一向很受欢迎。		
5 魂斗罗(Conta)	Arcade 32.46MB	试玩免费/完全版400MP(Microsoft Points)
《魂斗罗》街机版完全移植，游戏在爆炸效果和背景音乐上经过一定强化处理，不过据我们观察的确称得上是"完全移植"。		
6 防卫者(Defender)	Arcade 30.06MB	试玩免费/完全版400MP
7 FIFA07	Pitch Crest 15.37MB	100MP(金会员限定)
8 失落的星球(Lost Planet)	预告片 34.01MB/80.45MB	免费
自从E3放出试玩Demo之后，本作人气度一直居高不下。下个月美版就要发售，11月23日LIVE上还会放出联机部分的试玩Demo，敬请期待。		
9 疯狂美式橄榄球07(Madden NFL07)	球场下载 12.90MB	300MP
10 荣誉勋章 空降兵(Medal of Honor Airborne)	主题 4.36MB	150MP
二战系列老三强之一的《荣誉勋章》最新作品，官方也不失时机的展开宣传攻势。		

半月360扫描

微软于2006年10月31日进行了X360软件全面升级，使得X360变得更加强大，最关键的更新就是X360首次支持了1080p的高清分辨率，并且可以播放USB2.0设备中的WMV视频文件，还可以通过Windows Media Player 11播放软件联机播放PC上的WMV文件。从此取代曾经的Windows Media Center等等非常实用的功能，下面详细介绍一下秋季更新的具体功能项。

X360的菜单界面部分

1.X360支持使用色差和VGA输出1080p高清信号，以前的所有游戏使用这个分辨率后都将插值为1080p输出。目前确认国产彩电均能使用色差输出1080p高清信号、部分进口彩电不支持色差输出1080p高清信号。

2.X360将支持HD-DVD播放，当然得购入HD-DVD播放外设(需另买)。HD-DVD和BD虽说是未来的高清DVD格式，不过现在形势未完全明朗，200美元的售价也不低，可以暂时不考虑购买此外设。

3.X360支持通过和已经安装过Windows Media Player11、Winows Media Connect的电脑进行连接，可以直接播放PC上的WMV视频文件，并且支持最高1080p的HD-WMV格式；也可以与微软发售的Zune掌上设备连接播放视频。经测试WMP11一定要用微软官方的英文正式版才行，WMP11中文版无法和X360进行连接，HD-WMV播放效果非常棒，可以暂时取代价格比较昂贵的HD-DVD哦。

4.X360支持任何USB2.0设备进行WMV视频文件播放，这个功能非常实用，HD-WMV格式一般都比较大，现在完全可以使用移动硬盘来储存视频来连接X360进行播放。

5.X360将支持CD、DVD刻录光盘进行WMV视频文件播放，当DVD-R上有WMV文件时，X360的光驱将显示为混合视频光盘，读取后就能正常播放了。

6.X360支持DVD、HD-DVD影片使用50Hz HDTV制式格式，这个应该是方便欧洲玩家了，基本和我们国内玩家无关。

7.X360将支持最新发售的无线方向盘，该方向盘支持力回馈，并同时附带支持力回馈版本的哥谭赛车计划3，是X360玩家和赛车游戏玩家非常值得购入的外设。

8.X360将支持微软Zune播放器中的图片和音乐格式，当然你用PSP或者其它USB2.0的设备也可以在X360上播放哦。

9.X360将支持支持即将发布的XNA Game Studio Express游戏制作工具包，这个功能是非常强大的，微软开源了部分代码，有编程能力的玩家可以制作自己的程序或者软件放到Xbox Live上供大家下载，稍稍期待下XOMC吧，很有可能会出现。

Xbox LIVE Arcade部分

1.X360可以快速显示所有XBLA的游戏列表。

2.X360界面上新增了最近玩过和类别这两个搜索功能，能够快速查找XBLA的游戏。

3.X360可以自动下载最新发布的Xbox Live Arcade试玩版。

4.X360可以在系统菜单比较好友的XBLA所得成就和世界排名。

DVD播放部分

1.升级后播放DVD影片可以提升纠错能力，部分以前无法读取的光盘可能将会获得支持。

2.升级后可以增强家长控制功能，以便于禁止部分年龄限制的影片播放。

WMV视频播放部分

1.此次升级后新支持了WMP9 Advanced profile video格式的视频播放。

2.将和DVD播放器共享界面管理菜单。

3.新增快进30秒、快退7秒的功能。

比较实用的改进部分

1.改进多人游戏时主机方的性能，应该LIVE可以更流畅了。

2.改进X360摄相头的部分功能，用VGA输出时改良摄相头的使用效果。

3.改进Windows Media Center的执行效率，运行速度更快更稳定。

4.更新后将提升Xbox Live聊天时的语音质量，目前测试感觉没啥大提升嘛。

5.新增加了XBOX LIVE续费的兑换代码选项，这个方便了很多啊。

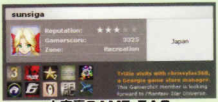
这次秋季更新比较关键的部分就是以上这些，还有部分Xbox游戏的兼容性也大大提高了，比如最著名的《忍者龙剑传》，这次更新后应该可以说是彻底完美了。不过这次更新也给部分光驱固件为MS28新版本的玩家带来了非常大的困扰，此批机器大多为港版主机，症状为升级后主机变砖头，电视画面提示为系统错误，请联系Xbox客服支援，错误代码为E66。这是由于新版主机的光驱固件不对应此次系统升级所引起的，其实变砖后国外黑客已经研究出了自救方法，只要重新刷写原始固件并且刷写更新的FirmWare—0.41A版本固件就行了，具体步骤为提取原始固件的DVDkey(这个你肯定有吧)，将DVDkey合并到FW0.41A的HACK.BIN中去，在DOS下输入命令语句为x360sam orig.bin xtrem41a.bin hacked.bin，随后将这个合并后的固件重新刷入X360的光驱中，然后重新开机就行了，MS28光驱的主机照样可以更新系统，1080p等功能完全可以享受到哦，也不影响使用D盘进行Xbox LIVE游戏。

编辑360日记



Gouki

最近最热门的Xbox LIVE游戏当然是《战争机器》，有消息称这款游戏让Xbox LIVE的用户激增了50%，而对于国内玩家来说，《战争机器》对ADSL和网通的互联也支持得特别好，延迟很少，的确是一款非常适合在国内网战的游戏。除此之外Xbox LIVE ARCADE提供的音乐游戏《Lumines Live》也是个人非常喜欢的游戏，闲暇时间玩上一两盘真是乐趣多多，只不过价格方面有点不"厚道"，各种升级包还要继续掏钱才行。Capcom的《失落的星球》在杂志截稿前夕放出了网络对战的测试版，游戏的制作人稻船敬二声称这款游戏将"集Capcom网络游戏经验之大成"，当然要关注一下了。



十六夜GAME TAG



多边形GAME TAG

	游戏名	下载内容容量	收费情况
11	NCAA March Madness 07	试玩Demo 908.67MB	免费
12	极品飞车 卡本峡谷(Need for Speed:Carbon)	跑车下载若干 每辆108KB	每辆车80MP
13	彩虹六号 维加斯(Rainbow Six: Vegas)	联机试玩Demo 985.07MB	免费

本作采用了广受好评《幽灵行动3》的引擎开发，另外拥有高智能的AI会让你感觉战斗在身边的都是真实的玩家。线上联机部分依然是本作的亮点之一，先下载Demo体验一下本作的精彩之处。

	游戏名	下载内容容量	收费情况
14	黑道圣徒(Saints Row)	地图 36.68MB	80MP
15	索尼克(Sonic the Hedgehog)	主题/头像若干 不等	120MP/100MP
16	分裂细胞 双重特工(Splinter Cell Double Agent)	主题/头像若干 不等	150MP/60MP
17	超人归来(Superman Returns)	试玩Demo 905.42MB	免费

同名电影改编的游戏，本作的素质在同类游戏中属于比较上乘，喜欢电影的玩家不妨下载下来试玩后再决定买不买正式版。

	游戏名	下载内容容量	收费情况
18	泰格·伍兹PGA巡回赛07(Tiger Woods PGA Tour 07)	主题若干 不等	150MP
19	宝贝万岁(Viva Pinata)	头像 108KB	90MP
20	战争机器(Gears of War)	对战地图/70.39MB	100MP

线上的联机部分仍然是本作的精华，网上对战之时请注意与队友及时沟通配合，不然落败肯定是你们这一方。官方会不停提供新的对战地图供玩家下载。

日服独占内容

	游戏名	下载内容容量	收费情况
21	零弹魔女(Bull Witch)	特别服装 22.86MB	免费
22	使命召唤2(Call of Duty2)	对战地图 124.82MB	免费
23	偶像大师(アイドルマスター)	MV 24.95MB	免费

由NBGI打造的美少女育成游戏即将登场X360，本作在街机市场上拥有极高的人气，微软期望本作的发售能够为X360日本市场打开缺口。本次提供的是游戏中收录歌曲的MV下载。

港服独占内容

	游戏名	下载内容容量	收费情况
24	完美女煞星	装备组合 108KB	90MP
25	NBA LIVE07	球队主题若干 不等	150MP

文 十六夜 美编 菲菲

DEAD OR ALIVE XTREME 2



Story

随着霞等人的奋战，邪恶组织DOATEC终于迎来了灭亡的时刻。随着总部大楼在剧烈的爆炸中轰然倒塌，世界终于从黑暗的统治下被解救了出来，同样获得救赎的，还有原本悲剧的第一女主角——海伦娜。

虽然因为火山爆发失去了自己的扎克岛，但获得了传说中法老王遗产的扎克不仅再次拥有了无上的财富与地位，更与"伟大的贤者"缔结了神圣的契约。在"伟大的贤者"的帮助下，扎克历尽艰辛终于使沉入海底的扎克岛再一次重见天日。他不仅采取了防范措施以免重蹈覆辙，更为获得新生的小岛取名"新·扎克岛"，不仅如此，扎克个宣布将要为了维护宇宙的和平重建DOATEC……"DEAD OR ALIVE 5"，原本以为一切都结束了的众人惊愕地听到了这个名字，而一张飞往"新·扎克岛"的机票也同时摆在了她们面前。

X360		
死或生极限沙滩排球 2	Tecmo	SPG
Dead or Alive Xtreme 2		日版
2006 年 11 月 20 日	1人	9240 日元
无对应周边		对应玩家年龄：17 岁以上

©TECMO LTD Team NINJA 2006



沙滩排球
Beach Volleyball

虽然在信息栏的"游戏类型"中我们定义《死或生极限沙滩排球2》为SPG，但相信所有关心这款游戏的人都不可能把她与"体育"联系到一起。不过无论结果如何，厂商是力图在游戏中突出"排球"这一概念的，玩家主要的资金来源就是通过赢得比赛得到奖金。比赛是在一块并没有明确标出边界与底线的场地上进行，规则与室内排球一样，不过每场比赛一方只需要率先获得7分就能够获胜。关于比分方面，目标虽然是率先拿到7分，不过前提是要领先对手最少两分，也就是说7：5可以赢得比赛但7：6就要加赛。当然，如果双方比分一直紧咬不放，比赛也会一直继续下去，只要有一方能够获得10分比赛也会结束。需要注意的是，虽然赢得比赛都能够获得奖金，但奖金的数额是与比分直接挂钩的。奖金数额最多的为24000，需要玩家以7：0的比分获胜，而7：1的话就只能获得17000。

在比赛中，玩家与同伴的友好度也会随着胜负而改变。赢得比赛自然是巩固或提升好感度，而如果失败则会有两种情况。第一种是如果比赛中玩家失误过多导致输了比赛，同伴的好感度会大减，基本上这种情况出现两三次同伴就会抛弃玩家单飞；第二种情况则是因为同伴的原因输了比赛，这时就只会减少一点点好感度。



发球

游戏中玩家在发球前可以通过方向键或左摇杆的↑↓选择球路，决定之后按A键会先将球高高抛起，在球下落过程中看准时机再次按A键就能够将球打到对方的场地。游戏中发球一共分为普通发球、后手发球以及跳起发球3种，其中后手发球成功率最高，跳起发球最容易过不了网……另外在发球过程中，玩家自身不能移动，不过可以通过右摇杆指挥同伴调整站位。

普通发球



在不输入方向的前提下发球，是最基本的发球方式。基本不会给对手造成威胁，不过发球的时机很好掌握，因此成功率相对较高，而且能够获得1000的技巧奖励。

后手发球



在按住←的前提下发球。与普通发球相比更加没有速度与攻击力，但也绝对不会因为掌握不好时机而导致失误，是初心者的最佳选择。

跳起发球



在按住→的前提下发球，是游戏中最强力的发球方式。由于需要把握跳起后击球的时机，因此不熟悉的玩家很容易失误，能够获得2000的技巧奖励。

接球

按B键玩家控制的角色能够在一定范围内接起对手打来的球。需要注意的是，接球需要配合对手球打过来的时机——尤其是对手的跳起扣球——太早会因为接球动作而产生硬直，太晚则接不到球。另外，如果角色离球的落点较远，配合方向键玩家还能够控制角色做出鱼跃救球的动作。虽然成功救到球后成就感很高，但如果距离过远，基本上都会直接被玩家垫出界，因此还是应该事先走好位，尽量避免这种形式的救球。

传球

与普通排球比赛一样，沙滩排球同样允许一方连续控球3次，而玩家的基本套路也是"接球→传球→进攻"。虽然相对于发球以及扣球来说，传球显得无关紧要，但却是保证队友顺利得分的关键。游戏中B键为传球键，轻按B键为短传，重按为近网传球，而配合方向键的或左摇杆的↑↓还可以控制球的方向。建议玩家将球传到近网的两侧，这样能够为同伴的斜线扣杀创造进攻机会。

与同伴合作

游戏中玩家能够通过右摇杆来指示同伴走位，按下右摇杆为普通位，同伴会根据所在位置自己决定是助攻还是防守；右摇杆→为拦网位，同伴会靠近球网主动跳起拦截对方的进攻，这时玩家最好能在她身后支援，防止对手改为吊球；右摇杆←为助攻位，同伴会退到后场负责二传，玩家只要专心寻找进攻机会就可以了。

扣杀

在球落下的途中，用方向键或左摇杆配合A键，角色就能跳起发动强力的扣杀。需要注意的是，扣杀虽然速度快力量大，但如果对手掌握好时机跳起拦网，玩家的进攻不仅起不到效果，反而会自己丢分，因此在起跳时一定要观察网前对手的动作，如果发现她正准备跳起拦网，则应该换按B键改为吊球。

拦网



正如前面所说，对付强力扣杀的最有效办法就是拦网。游戏中玩家的角色在网前，只要按方向键或左摇杆的→以及A键就能够跳起拦网。按A键时按住不放角色就不会跳起，这样玩家就可以根据对手的实际情况决定拦网的时机。如果能够成功拦住对手的进攻获得分数，那么还能额外得到1000的奖励。

技巧奖励

所谓技巧奖励，就是当玩家在标准的发球、扣球得分以及成功拦网得分时，额外获得的奖励。不过获得技巧奖励的前提是玩家与同伴要有一定的好感度，否则即使玩家达到要求，也会因为同伴没有喊出"好球"之类的而被无视……





新·扎克岛观光指南

游戏与前作一样，玩家要在名为新·扎克岛的小岛上度过14天惬意的假期。虽然就是曾经沉没的扎克岛，但由于借助"伟大的贤者"的力量从海中浮起，因此原本扎克岛分成了一个主岛以及若干小岛。地型改变后，使得岛上的景色以及运动项目更为丰富了，独立的沙滩小岛为沙滩排球提供了绝佳的场地，舒缓的海岸线也让水上竞速项目成为了可能。不仅如此，有了上次经营小岛经验的扎克，本次将新·扎克岛规划得更为合理，并且新增了不少休闲项目。

水上滑道 Water Slide

在海滩上最吸引人的当属刺激惊险的水上滑道。玩家坐在游泳圈上从位于最上方的出发点出发，历经各种角度夸张的弯道以及令人窒息的大回环，快速到达终点。虽然是以竞速为目的，但一味地加速就不是取胜之道。由于是借助重力在水上滑行，因此无法借助摩擦力来控制身体运动的方向，玩家如果不能提先开始转弯，就很有可能因为滑到赛道边缘而减慢速度，甚至是滑出赛道导致失败。在滑道的中间部分是类似过山车那样的大回环，玩家要想顺利通过就一定要在之前尽量加速，否则就会在中途直接掉落下去，丧失比赛资格。

操作说明	
左摇杆↑	加速
左摇杆↓	减速
左摇杆←／→	控制方向



拔河赛 TUG-OF-WAR

比赛的双方站在漂浮于游泳池的浮板上，目标就是让对手掉落泳池。虽然说是拔河，但也并不是光靠蛮力就能够取胜的。由于所站的位置不是在陆地而是在水面的浮板，因此调节重心保持身体平衡是首先要注意的地方。其次，在用力拉绳子企图将对手拽下水的时候，自身不仅会向前倾斜更要受到反作用力的影响，而这时如果对手并没有采取硬碰硬的战术，而是故意往前放绳子，那么玩家就极有可能失去平衡掉落水中。另外，双方在发力的时候有可能会出现失去平衡的状况，这时玩家需要快速连按A键，才能调整身体重心，恢复平衡。使对手落水3次的一方便是胜者。



操作说明	
左摇杆←	拉绳子
左摇杆→	放绳子
A键	恢复平衡
右摇杆	调整视角



顶人大赛 Butt Battle

同样是强调平衡性的小游戏，不过与拔河赛相比，这次在战略性上对玩家的要求更高了。游戏的目的很简单，只要将对手从浮板上拱下去3次就能够获胜，不过问题同样出在水中漂浮着的浮板上。与拔河赛不同，比赛双方这次要站在同一块浮板上，自身的平衡很容易受到对方的影响。另一个难点就是由于空间小，因此基本没有机会让玩家调整平衡，利用这些特点，玩家可以先利用轻攻击干扰对手的思路，之后抓住破绽发动连续的轻攻击或是重攻击将对手解决。有两种情况可以被看作机会，一种是在玩家的连续轻攻击后对手出现明显的重心不稳情况，第二种是玩家利用闪躲使对手的攻击(尤其是重攻击)落空，这时用重攻击基本都能一击必杀。

操作说明	
左摇杆→	轻攻击
左摇杆←→	重攻击
左摇杆←	闪躲
左摇杆↑／↓	侧移
右摇杆	调整视角



泳池跳方块 Pool Hopping



前作仅有的户外迷你游戏，在本作中不仅得以保留，更是对游戏的规则进行了一定程度的调整。游戏同样还是要在游泳池进行，虽然目的还是踩着浮板到达对岸，但因为是比赛，因此如果中途落水就会被判失败，且机会只有一次（不像前作失败多少次都无所谓）。按键方式同样还是采用轻按为小跳，重按为大跳，小跳只能移动到前面相邻的浮板，而大跳则可以越过相邻浮板。本作加入了颜色连锁系统，只要玩家连续踩到同一种颜色的浮板，就有额外的奖励分数，且奖励幅度与连锁次数呈倍数关系。需要注意的是，有时最后一个浮板并不是紧挨着终点，需要玩家用大跳才能跳上岸。

操作说明

A/B/X/Y键	轻按为小跳，重按为大跳
右摇杆	调整视角



海滩旗 Beach Flags

与那些考验心理素质的水上竞技不同，海滩旗强调的是反应力以及速度。比赛开始前双方要面朝反方向并趴下，当听到起跑的信号后要迅速起身并向旗子快步跑过去，先拿到旗子的一方就算获胜。整场比赛最关键的地方就在于听到信号后的反应速度，由于是在沙滩上奔跑，比实际想像中的更难提升速度，因此理想的起跑基本上就决定了比赛的胜负。奔跑的速度取决于玩家按A键的频率，不过只要将手柄放在腿上，用食指猛点就没问题了。有时会出现双方并驾齐驱的情况，这时就需要玩家在最后阶段按B键跃起抢旗了。需要注意的是跃起早了会空手摔在沙滩上，而晚了则有可能被对手抢先拿到。

操作说明

A键	连按为奔跑
B键	飞跃
右摇杆	调整视角



在新·扎克岛消费

新·扎克岛一共有3种商店，饰品店(Accessory Shop)主要出售的是遮阳帽、太阳镜、防晒霜以及各种头饰护腕等；扎克专卖店(ZACK of trades)出售的都是各种礼品，要想增加某一名角色的好感度最好的办法就是在这里购买她所喜欢的礼物，精心包装后送到她手上；运动品店(Sports Shop)是玩家魂牵梦系的地方，因为超过300种各式泳装都需要玩家在这里才能购入。除此之外，水上滑道、拔河赛、海滩旗以及顶人大赛等比赛在初期都只有先在运动品店购买入场券才能开启，而水上摩托车竞速所使用的水上摩托，也可以在这里买到，不过价格确实是……

※由于本作有中文版，因此各角色的爱好与喜欢的颜色都不再单独列出了。





水上摩托车竞速 Marine Race



对于本作来说，水上摩托车竞速是最值得花费大把时间在上面的比赛了。游戏中玩家最多可以和3名对手驾驶水上摩托竞速，按照规定赛道跑完全程的就算获胜。水上摩托的操作方式并不复杂，只要按住油门(A键)就会前进。在移动方面，水上摩托的操作更接近摩托，玩家需要靠向一侧倾斜身体才能够相应改变水上摩托的运动方向，不过需要注意的是，由于是在水上行驶，水上摩托绝没有轮胎那样的“抓地力”，因此在改变方向的时候很容易便会出现矫正过度的现象，因此建议大家平时多使用LT或RT键微调行进方向，当遇到角度大的弯道时再使劲推左摇杆。另外，跟摩托的原理一样，由于离心力的作用，玩家在转弯的时候如果入弯速度过大或是入弯的角度太小，都会被甩到赛道边缘甚至是冲出赛道，因此入弯前减速以及从外道入弯就是玩家需要铭记于心的重中之重。

操作说明

左摇杆	控制水上摩托
右摇杆	调整视角
A键	油门
B键	向后看
X键	动作键
LT键	左侧移
RT键	右侧移
RB键	喷射

新作发售表

New Game Schedule

表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年11月30日～2007年1月30日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位，如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年11月24日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	782.26元人民币
100日元	6.75元人民币
100欧元	1017.04元人民币
100港币	101.90元人民币

（仅供参考）

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如与实际发售日期有出入请谅解。

上期截稿之后《宿命传说》的紧急延期杀得众多Fans是措手不及，期望12月内的众多大作不要再出现这个情况了。进入12月后依然是大作连连，11月底X360的《超级机器人大战 XO》以及12月初的《机动战士高达SEED DESTINY 联合对扎夫特II PLUS》两种不同类型的游戏一定会让"高达犯"过足了瘾。PSP的《潜龙谍影 掌上行动》美版也即将发售，联机模式会让你体验到全新的游戏感觉，有PSP的玩家绝对不可错过。大人气的《太鼓之达人七代目》(PS2)以及元祖音乐游戏《啪啦啪啦啪》(PSP)，喜欢休闲类音乐游戏的玩家又有福了。12月，游戏的嘉年华已经来到。

召唤之夜 4 11.30

推荐度 A　PS2　S.RPG　◆Banpresto　◆6800日元　◆无对应周边



以清新卡通风格描绘出幻想世界的"《召唤之夜》系列"最新作终于要和各位玩家见面了。除了经典的战斗和召唤系统之外，系列最让人称道的众多小游戏也发生了翻天覆地的变化，绝对会让玩家在闲暇之余发掘到游戏更为精彩的一面。同伴数量的增加也成为了新作最大的亮点，而一些经典的怀旧角色也会以不同的姿态在游戏中登场，再配合上更加广阔的冒险舞台，游戏的剧情也将超越以往作品，达到系列的巅峰，如果你是一位战略游戏的狂热派玩家，那就绝对没有理由错过这道最后的年末大餐。



手舞足蹈 瓦里奥制造 12.02

推荐度 A　Wii　ACT　◆Nintendo　◆5800日元　◆无对应周边



作为Wii在日本的首发游戏，《手舞足蹈 瓦里奥制造》可是包含了200多种迷你小游戏。利用Wii那独特的手柄，游戏中的角色可以根据玩家的实际动作模拟出各种各样的举动。也许在别人看来对着电视胡乱比划是很无聊的事情，但只有亲身体验过才能知道这种游戏的魅力之所在。另外，根据之前发售的《Wii Sport》的游戏经验，相信我们除了在轻松地享受游戏之余，平时乏于锻炼的身体素质也会因为这个游戏而有所加强。另外，本作非常适合多人同乐——前提是我们有足够的空间和手柄。



PlayStation3

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年12月					
7日	机车风暴	MotorStorm －モーターストーム－	SCEJ	RAC	5695日元
12日	拳击之夜3	Fight Night Round 3	EA	FTG	59.99美元
12日	炽天使：二战空骑兵	Blazing Angels：Squadrons of WWII	Ubisoft	SLG	59.99美元
12日	全能赛车2：火线追击	Full Auto 2：Battlelines	SEGA	RAC	59.99美元
14日	装甲核心4	アーマード・コア 4	FromSoftware	ACT	7800日元
14日	NBA 07	NBA 07	SCEJ	SPG	5695日元
19日	彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	ACT	59.99美元
21日	铁道迷	Railfan	Taito	SLG	7800日元
21日	索尼克	Sonic the Hedgehog	SEGA	ACT	6800日元
21日	F1锦标赛	FORMULA ONE CHAMPIONSHIP	SCEJ	RAC	5695日元
2006年					
冬	致命惯性	Fatal Inertia	Koei	RAC	未定
冬	魔法战争	Enchant Arm	From Software	RPG	未定
2007年1月					
15日	大学篮球 2K7	College Hoops 2K7	2K Sports	SPG	59.99美元
30日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	ACT	59.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
30日	超级机器人大战 XO	スーパーロボット大戦 XO	Banpresto	SLG	6980日元
30日	疯狂大乱斗2	Fuzion Frenzy 2	Hudson	ACT	6800日元
2006年12月					
1日	足球经理 2007	Football Manager 2007	Sports Interactive	SPG	欧版不明
7日	蓝龙	ブルードラゴン	Microsoft	RPG	6800日元
7日	Zegapain NOT	ゼーガペイン NOT	NBGI	STG	6800日元
14日	御姐玫瑰 vorteX －恶血继承者－	お姉チャンバラ vorteX－忌血を継ぐ者たち－	D3 Publisher	ACT	6800日元
14日	美国职业摔跤联盟 2007	WWE 2007 SmackDown vs Raw	THQ	FTG	6800日元
14日	地球防卫军3	地球防卫军3	D3 Publisher	ACT	6800日元
14日	梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	SEGA	RPG	6800日元
14日	胜利十一人X	ワールドサッカー ウイニングイレブン X	Konami	SPG	6980日元
21日	疯狂美式橄榄球 07	マッデン NFL07	EA	SPG	日版未定
21日	失落的星球 极点危机	ロスト プラネット エクストリーム コンディション	Capcom	ACT	7980日元
2007年1月					
12日	失落的星球 极点危机	Lost Planet：Extreme Condition	Capcom	ACT	59.99美元
16日	NCAA March Madness 07	NCAA March Madness 07	EA	SPG	59.99美元
25日	偶像大师	アイドルマスター	NBGI	SLG	6800日元
25日	吸血鬼之雨	ヴァンパイアレイン	AQ Interactive	AVG	7300日元
30日	中途岛之战	Battlestations：Midway	Eidos	RTS	59.99美元

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年11月					
30日	假面超人	假面ライダーカブト	NBGI	ACT	日版未定
30日	召唤之夜4	サモンナイト4	Banpresto	RPG	6800日元
30日	必胜柏青哥★柏青嫂攻略系列 Vol.8 CR 松浦亚弥	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol.8 CR 松浦亚弥	D3 Publisher	SLG	4800日元
2006年12月					
5日	雷曼 疯兔危机	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	ACT	49.99美元
7日	机动战士高达 SEED DESTINY 联合对扎夫特II PLUS	机动战士ガンダム SEED DESTINY 连合VSザフトII PLUS	NBGI	ACT	6800日元
7日	太鼓之达人七代目	太鼓の达人 ドカッ!と大盛り七代目	NBGI	MUG	4500日元
7日	古墓丽影：传奇	トゥームレイダー：レジェンド	Spike	A・AVG	6800日元
7日	桃太郎电铁16 北海道大寒波之卷	桃太郎电铁16 北海道大寒波の卷	Hudson	TAB	6800日元
7日	更胜黎明的琉璃色	夜明け前より瑠璃色な ~Brighter than dawning blue~	ARIA	AVG	6800日元
7日	如龙2	龙が如く2	SEGA	A・AVG	6800日元
11日	屏障	The Shield	Aspyr	ACT	49.99美元
13日	信长的野望 Online～破天之章～	信长の野望 Online－破天の章－	Koei	MMORPG	6800日元
14日	实况棒球13 决定版	实况パワフルプロ野球13 决定版	Konami	SPG	6980日元
14日	大战略VII EXCEED	大战略VII エクシード	System Soft	SLG	6800日元
14日	美国职业摔跤联盟2007	WWE 2007 SmackDown! Vs Raw	THQ	FTG	6800日元
14日	极速房车赛2	TOCA Race Driver2 ~Ultimate Racing Simulator	Interchannel	RAC	6800日元
14日	BeatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY	BeatmaniaIIDX 12 HAPPY SKY	Konami	MUG	6980日元
14日	荒野兵器5	ワイルドアームズ ザ フィフスヴァンガード	SCEI	RPG	6800日元
21日	新世纪福音战士 机密档案	シークレット・オブ・エヴァンゲリオン	GeneX	AVG	5800日元
21日	圣剑传说4	圣剑传说4	Square Enix	A・RPG	6800日元
21日	零之使魔使 春风与小恶魔的协奏曲	ゼロの使い魔 春风と小恶魔の协奏曲	Marvelous Interactive	AVG	5800日元
21日	寒蝉鸣泣之时祭典	ひぐらしのなく頃に祭	Alchemist	AVG	5980日元
28日	梦见师	梦见师	PrincessSoft	AVG	6800日元
2007年1月					
11日	幽游白书 死斗！暗黑武术会	THE BATTLE OF 幽★游★白书 死斗！暗黑武术会	Hudson	FTG	6800日元
18日	光明力量EXA	シャイニング・フォース イクサ	SEGA	RPG	6980日元
18日	.hack//G.U. Vol.3 漫步之速	.hack//G.U. Vol.3 歩くような速さで	NBGI	RPG	6800日元
18日	龙影符	ドラゴンシャドウスペル	Flight-Plan	S・RPG	未定
25日	超级机器人大战OG 原创世纪合集	スーパーロボット大战OG オリジナルジェネレーションズ	Banpresto	S・RPG	6980日元
25日	网球王子 心跳野外求生 山麓的神秘	テニスの王子様 ドキドキサバイバル 山麓の Mystic	Konmai	AVG	5980日元
未定	艾尔梵迪亚物语	エルヴァンディアストーリー	Spike	S・RPG	6800日元
未定	喧哗番长2 全灭	喧哗番长2 フルスロットル	Spike	AVG	6800日元
未定	乐高生化危机	バイオニクル ヒーローズ	EA	ACT	6800日元

Wii

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006 年 12 月			
2日	SD 高达 极速铁锤	SD ガンダム スカッドハンマーズ	NBGI	ACT	5800 日元
2日	能源小精灵	Elebits	Konami	ACT	5800 日元
2日	手舞足蹈 瓦里奥制造	おどるメイドインワリオ	Nintendo	ACT	5800 日元
2日	墨丘利神之杖Z 双超执刀	カドゥケウスZ 2つの超執刀	Atlus	ACT	5800 日元
2日	蜡笔小新 最强家族 春日部之王	クレヨンしんちゃん 最強家族カスカベキング うぃー	Banpresto	ETC	5800 日元
2日	缘日的达人	縁日の达人	NBGI	ETC	4800 日元
2日	巨虫魔岛	ネクロネシア	Spkie	ACT	6800 日元
2日	超级猴球：香蕉闪电战	スーパーモンキーボール ウキウキパーティー大集合	SEGA	ACT	5800 日元
2日	飞翔之翼	ウィングアイランド	Hudson	ACT	5800 日元
2日	穿越迷路	コロリンパ	Hudson	PUZ	4800 日元
2日	魔法飞球	スイングゴルフ パンヤ	Tecmo	SPG	5800 日元
2日	塞尔达传说：黄昏公主	ゼルダの伝説 トワイライトプリンセス	Nintendo	A・RPG	6470 日元
2日	宠物蛋的闪亮大总统	たまごっちのピカピカだいとーりょー！	NBGI	SLG	5800 日元
2日	赤钢铁	レッドスティール	Ubisoft	ACT	6800 日元
5日	孤岛惊魂 复仇	Far Cry Vengeance	Ubisoft	FPS	49.99 美元
5日	冰河世纪2	Ice Age 2: The Meltdown	Vivendi Games	ACT	49.99 美元
6日	GT 职业系列赛	GT pro series	MTO	RAC	49.99 美元
14日	死神 BLEACH Wii 白刃闪耀的轮舞曲	BLEACH Wii 白刃きらめく輪舞曲	SEGA	FTG	6800 日元
14日	口袋妖怪 战斗革命	ポケモン バトルレボリューション	Nintendo	RPG	5800 日元
21日	麻雀大会 Wii	麻雀大会 Wii	Koei	TAB	4800 日元
		2007 年 1 月			
1日	龙珠Z 电光石火 Neo	DRAGON BALL Z Sparking！NEO	NBGI	FTG	6800 日元

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006 年 11 月			
30日	自己的迷宫	己のダンジョン	Climax	S・RPG	4800 日元
30日	茂木健一郎博士监修 脑内快感全民体验！	ソニーコンピュータサイエンス研究所 茂木健一郎博士監修 脳に快感 みんなでアハ体験！	SEGA	ETC	2800 日元
30日	魔界战记 携带版	魔界战记ディスガイア PORTABLE	日本一	SLG	4800 日元
		2006 年 12 月			
5日	潜龙谍影 掌上行动	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS	Konami	ACT	39.99 美元
5日	战火兄弟连：登陆日	Brothers in Arms: D－Day	ACT	Ubisoft	39.99 美元
7日	捉猴啦！比波猴赛车	サルゲッチュ ピポサルレーサー	SCEJ	RAC	4800 日元
7日	啪啦啪啦啪	パラッパラッパー	SCEJ	MUG	3800 日元
7日	麻雀格斗俱乐部全国对战版	麻雀格斗俱乐部全国对战版	Konami	TAB	4980 日元
14日	职业高尔夫世界巡回赛 2007	ProStroke Golf － World Tour 2007	Oxygen Interactive	SPG	39.99 美元
14日	大战略 携带版2	大战略 ポータブル2	元气	SLG	4800 日元
14日	极速房车赛2	TOCA Race Driver2 －Ultimate Racing Simulator	Interchannel	RAC	4800 日元
14日	合金弹头完全版	メタルスラッグコンプリート	SNK Playmore	ACT	4800 日元
14日	胜利十一人 10 无处不在	ワールドサッカーウイニングイレブン10 ユビキタスエヴォリューション	Konami	SPG	未定
21日	潜龙谍影 掌上行动	METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS	Konami	ACT	4800 日元
21日	世界传说 光明神话	テイルズ オブ ザ ワールド レディアントマイソロジー	NBGI	RPG	4800 日元
30日	悉代官漫游记	悪代官漫游记	Global	TAB	4800 日元
		2007 年 1 月			
25日	沙罗曼蛇 携带版	沙罗曼蛇 ポータブル	Konami	STG	3980 日元
25日	兵蜂 携带版	ツインビーポータブル	Konami	STG	3980 日元
25日	视听感觉 填字游戏天国	视て听いて触て感じてクロスワード天国	SGEA	TAB	2800 日元
30日	彩虹六号 维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	ACT	Ubisoft	39.99 美元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006 年 11 月			
30日	索斯机械兽竞技场	ゾイドバトルコロシアム	Takaratomy	AVG	4800 日元
30日	坦克大战	タンクビート	Mile Stone	ACT	4800 日元
30日	口袋剧本系列 遥远的时空中 舞一夜	ポケットシナリオシリーズ 遥かなる时空の中で 舞一夜	Koei	AVG	4800 日元
30日	游戏王怪物对决 GX 灵魂召唤师	游戏王デュエルモンスターズ GX SPIRIT SUMMONER	Konami	TAB	未定
		2006 年 12 月			
5日	恶魔城 迷宫的回廊	Castlevania: Portrait of Ruin	Konami	ACT	34.99 美元
5日	星球大战：致命联盟	Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	ACT	39.99 美元
6日	童话枪手 小红帽	おとぎ銃士 赤ずきん	Konami	RPG	4980 日元
7日	实况棒球携带版 9	パワプロクンポケット9	Konami	SPG	4980 日元
14日	SNK 对 CAPCOM 卡片斗士	SNK vs CAPCOM カードファイター	SNK Playmore	PUZ	4800 日元
14日	银魂 银时 VS 土方!? 歌舞伎町的银玉大争夺战!!	银魂 银时 VS 土方!? かぶき町银玉大争夺战!!	Banpresto	ACT	4800 日元
14日	陆行鸟与魔法绘本	チョコボと魔法の绘本	Square Enix	AVG	4800 日元
14日	火影忍者 忍列传	NARUTO －ナルト－ 忍列传	Takara Tomy	FTG	4800 日元
14日	不可思议的迷宫 风来之西林 DS	不思议のダンジョン 风来のシレン DS	SEGA	RPG	4800 日元
14日	噗哟噗哟－15 周年纪念版－	ぷよぷよ －15th Anniversary－	SEGA	PUZ	4800 日元
14日	流星的洛克人 飞龙	流星のロックマン ドラゴン	Capcom	RPG	日版未定
14日	流星的洛克人 飞马	流星のロックマン ペガサス	Capcom	RPG	日版未定
14日	流星的洛克人 雄鹰	流星のロックマン レオ	Capcom	RPG	日版未定
15日	钢之炼金术师：双重共鸣	Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy	Destineer	A・RPG	29.99 美元
21日	与仓鼠一起生活	ハムスターと暮らそう	Interchannel	SLG	4800 日元
21日	平成教育委员会 DS	平成教育委员会 DS	NBGI	PUZ	3800 日元
21日	牧场物语 与你成长的小岛	牧场物语 キミと育つ岛	MMV	SLG	4800 日元
28日	勇者斗恶龙怪兽篇 Joker	ドラゴンクエスト モンスターズジョーカー	Square Enix	RPG	4800 日元
		2007 年 1 月			
11日	掌中乐习 绝对音感训练 DS	てのひら乐习 绝对音感トレーニング DS	Success	ETC	3800 日元
18日	茶犬的小屋 DS2	お茶犬の部屋 DS2	MTO	SLG	4800 日元
25日	三国志大战 DS	三国志大战 DS	SEGA	TAB	5695 日元
25日	愿望之屋 天使的记忆	ウィッシュルーム 天使的记忆	Nintendo	AVG	4800 日元

蓝龙 12.07

推荐度 A | X360 ◆Microsoft ◆6800日元 | RPG ◆对应 Xbox LIVE | CERO A 全年龄玩家对应



作为X360在日本市场具有重大意义的一款作品，集合了坂口博信、鸟山明、植松伸夫的超豪华制作阵容，这款游戏的优秀程度可见一斑。游戏在整体风格上走的是传统RPG的路线，清新的风格配上鸟山明的画风让整个游戏充满了怀旧的味道。游戏在系统上吸收了现今RPG的一些优秀要素，再加上一些新概念的加入，让游戏足以成为一款留名后世的作品。地图技能、敌人之间的关系、职业，新老系统的结合让人期待。另外，游戏将使用3DVD的超大容量，看来游戏的内容是想当丰富了。



如龙 2 12.07

推荐度 A | PS2 ◆NBGI ◆6800日元 | A.AVG ◆无对应周边 | CERO D 17岁以上玩家对应



作为SEGA力推的新招牌，本作自然没有让我们失望。剧情方面，“堂岛之龙”桐生一马为了再次拯救东城会，依然踏上了前往大阪的征程，而强敌乡田龙司以及女刑警狭山薰的出现，让整个故事变得更加错综复杂。战斗方面，本作承袭了前作爽快的特点，同时又增加了不少魄力的必杀技以及双人连携攻击，使战斗更加热血沸腾。流程方面，由于增加了大阪的繁华街巷天堀，因此地图整整大了一倍，不仅如此，支线任务以及各种小游戏的数量也都大幅度提升，玩家绝对能够感受到厂商的诚意。



机动战士高达SEED DESTINY 联合对扎夫特II Plus 12.07

推荐度 B | PS2 ◆NBGI ◆6800日元 | ACT ◆无对应周边 | CERO A 全年龄玩家对应



“VS系列”的最新作，游戏背景改为了大受欢迎的《SEED DESTINY》。相信本作最吸引玩家的就是原作动画里那些充满魅力的角色和机体的华丽登场了，仅仅想像着会在游戏中见到拉克丝等人就会令玩家兴奋不已了。“VS系列”向来以爽快的战斗为卖点，加上本作所登场的机体相对UC年代的机体已经不可同日而语，机体性能的强化将带来更为激烈的战斗，游戏的爽快感相信也会大增。另外PS2版原创的新游戏模式和新路线也会为本作增色不少。准备好，让我们重回硝烟弥漫的宇宙吧！



©SEGA©FLIGHT-PLAN©BANPRESTO 20062006 Nintendo©2006 BIRD STUDIO/MISTWALKER.INC. All rights reserved.©2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.
© 创通エージェンシー・サンライズ・毎日放送

上海春康商贸

上海P·K数码电玩专营店

本月特价！

本月PSP特价！

入县本店购入主机PSP一套者自动升为会员，可终身享受免费的新老游戏、电影、MP3等的免费提供！

信誉是我们的生命力！

这里有一流的技术，一流的服务，一流的设备，品种繁多！

P·K数码宝山店

地址：上海市闸北区宝山路177号（近虬江路、天目东路）

电话：021-66288809　联系人：赵伟刚　邮编：200071

QQ 254046009　营业时间：早11：30－22：30

公交：轻轨一号线直达宝山路线，66，65，51，18，101，69，78

P·K数码彭浦店

北京艺隆聚兴游戏服务中心

本月特价：PSP豪华版（原瑞明兴隆）邮购 维修 回收

面向全国高价回收各种二手游戏机！

PS3 超低价！

Wii 价格电询！

PSP 1450元 1790元 其它版本请电询！

NDSL 1090元 神游NDSL 价格电询！

NDS烧录卡：

EZflash4代lite	230元
supercard lite	270元
Dslink	295元
G6 lite 4G	499元
M3 lite(专业版)	240元
M3 lite	390元

615元

PSP 2G记忆棒 240元 299元

PStwo 1050元

超低价

XBOX 360 港版 2790元 日版 2650元

北京嘉兴游戏机经营店

（海淀区）中关村鼎好电子商城地下二层B206室

热线电话：010-82698156

大宗购物热线：010-82698157

（东城区）美术馆销售中心

地址：北京市东城区美术馆后街美果厂2号

热线电话：010-84031591　64035610

邮购汇款地址：北京市100010-22信箱　邮编：100010

收件人：蔡晓初 先生　传真：010-64035610

交通银行：405512 4091 9649 609　农业银行：95599 8001 42038 66216

北京嘉兴游戏机（中关村）销售中心隆重开业！

PSP白色主机热卖中！

1.5PSP（真）豪华版 1580－1680元

1.5PSP（简装）豪华版 1480元

NDSL 1120元（多款颜色）神游NDSL 已发售！

PStwo70000型 全系列 980元

XBOX360 全场特价

WII、PS3 现货供应，电话垂询！

PS II 配件

PSP 配件

本公司面向全国批发主机和配件！

电话：010-64035610

上海嘉乐电玩

Wii　PSP　NDSL　PSP

因版面有限，配件及价格请电话咨询！

XBOX360

PS3 ￥:6888

可免费试玩PS3游戏

服务承诺

本公司经营电玩多年，一贯秉承信誉第一，顾客至上的理念。在此行业中口碑极好，决不欺骗，所出售的商品不以次充好，假一罚十，让您宾至如归。另有专业维修，以低价广交朋友，希望游戏人能在一起交流心得、经验。

心到，想到，得到，福到，运到，财到，希望我的祝福第一个到！！！我店全体员工祝朋友们百事可乐！！！

在本店所购主机若有质量问题的一律享受15天包换1年保修的服务！

彭浦店：彭浦新村汾西路722号（地铁一号线可以到共康路站下）电话：021-56917753 手机13916187018 QQ：147614520

银行汇款 工商银行：9558801001154630971 农行：9559980030571513214收款人：陈利俊

淘宝网http://shop33020865.taobao.com

上海 游戏2000

上海 瑞格电玩

5888元 PS3





Wii **1888元**



2688元 XBOX360

1388元

凡购PSP主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！

PSP





1088元

NDSL

凡购NDSL主机者
三个月免费包换，
一年免费保修！

徐汇区
游戏2000(徐汇区徐汇梅陇店)
邮购地址：上海市徐汇区梅陇路457号（近凌云路） 邮编：200237
电话：021－64252807
联系人：李兆中 13918976681
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1733 4166 931
公交线路：50、218、131、957、地铁1号线（锦江乐园站下到本店只需5分钟）
营业时间：10：00－20：30

静安区
游戏2000（静安区静安店）
邮购地址：上海市市西静安区威阳路679号（近南京路、石门二路口） 邮编：200041
电话：021 62182099 62675167
收款人：冷 娟 13002128661
银行汇款：建行龙卡：4367 4212 1890 4166 982
持卡人：冷 娟
公交线路：20、112、23、15、21、37、939、41路、地铁1、2号线(石门路站下）火车站到本店只需5分钟
营业时间：10：00－20：30

卢湾区
瑞格电玩（卢湾店）
地址：上海市卢湾区黄陂南路719号
电话：021－53062481 联系人：霍莎婕
MSN：YAYA1979@MSN.COM
QQ：52109332
工行帐号：9558 8010 0116 3248 062
招行帐号：6225 8802 1012 8063
公交线路：109、932、地铁、黄陂南路站下，往新天地方向步行7分钟
营业时间：10：00－20：30

昆山市
游戏2000(昆山市和鑫加盟店)
地址：江苏省昆山市玉山镇新昆街138号和鑫游戏店
电话：0512－57519020 51307526
传真：0512－57519020
联系人：卞慧

南京新世界电子公司

www.xsjgame.com



业务QQ：583544576 神游联盟QQ：362119163 网购QQ：527654405

本公司系神游科技（中国）有限公司正式授权江苏、安徽地区指定代理商，代理正规行货，全国联保，渠道正宗。现"神游联盟"专卖店江苏、安徽地区招募中，欢迎有识之士携手同进，共同发展。

本公司现诚聘业务人员、市场巡查员、专柜促销员若干名，欢迎有志者加盟本公司。

经营项目："神游公司iQue系列产品"、"索尼游戏机系列产品"、"任天堂掌机系列"及罗技、北通、京王子、酷豹等游戏周边配件、软件和卡带，承接各种主机的修理。

保修服务：神游科技荣誉出品（正宗行货）小神游系列游戏掌机正在热卖中，市场上任天堂掌机多为翻新机及少量水货机，质量无法保证，请认准神游iQue标记，15天包换，一年保修，全国联保，告别翻新机、水货机，要想售后有保证，请认准神游联盟专卖店授权牌。

以下门店为神游科技（中国）有限公司江苏、安徽地区授权经销商

南京新世界鼓楼商店 地址：南京中央路41号－3	南京新世界中央门店 地址：南京建宁路13号－12	南京新世界新街口店 地址：南京中山东路71号	南京中山电子城分店 地址：南京洪武路135号A163档	南京新世界汉中门分店 地址：南京莫愁新寓106号
南京兴兴游戏机商店 地址：南京健康路	南京圣元电玩店 地址：南京白下区蓝旗街	南京新类型电玩 地址：南京玄武区石婆婆庵	南京子晨电玩 地址：南京凤凰西街	南京丽利电玩 地址：南京中央路
南京6SGAME电玩 地址：南京珠江路3C广场2楼	南京次世代电玩 地址：南京新民路	南京新风电玩 地址：南京大钟亭	南京龙传人电玩 地址：南京市玄武区新庄村	镇江时代电玩 地址：镇江市政路
常州樱花便利店 地址：常州市吊桥路	芜湖游戏人游戏经营部 地址：芜湖劳动路	淮阴世嘉电玩 地址：淮安电子电玩市场	溧水比奇电玩 地址：溧水县永阳镇分龙港	连云港纽尼电玩 地址：连云港民主东路
南通樱之花电玩 地址：南通八仙城1区	马鞍山世嘉游戏店 地址：马鞍山湖东路	泰州魏峰电玩 地址：泰州迎春路	徐州新世纪电玩 地址：徐州市解放北路	昆山卡王电子商行 地址：昆山市玉山镇西园街
扬州万胜电玩 地址：扬州银河电子城A区一楼	杨州百胜电玩电子 地址：杨州文昌中路	苏州发烧友电玩 地址：苏州市西北街	芜湖创世纪电玩 地址：芜湖劳动路	常熟星宇电玩 地址：常熟东门大街
盐城华生电玩 地址：盐城市解放北路	南通次世代电玩 地址：南通八仙城4区	徐州天马游戏专卖店 地址：徐州市大马路	溧阳新游戏机电玩 地址：溧阳北大街	合肥梦幻游戏专营店 地址：合肥市安庆路

南京新世界经营总部 地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 电话：025－85501289 85514909
联系人：卫东 电话／传真：025－85501289 85514909转107
邮购部 邮购地址：南京建宁路22号亚都大厦10楼1010室 邮购电话：025－85514909转103 收款人：万洪来 邮编：210037
销售商售后服务中心 地址：南京建宁路22号批发部内 电话：025－85501289 联系人：卢先生
批发热线：025－85501289，85514909 批发地址：建宁路22号亚都大厦10楼1010室

神游科技（中国）有限公司（神游联盟）江苏、安徽地区授权经销商正在招募进行中，名额有限，申请从速！



网上购书
读者朋友们也可到我们的淘宝网上书店进行购书，同样免收邮费。地址是:shop33788833.taobao.com
或者在登陆淘宝网后，搜索"动漫游工作室书店"（在左边的下拉菜单中选择"店铺"）也可来到本店。
ACG STUDIO

